Torneio de Topázio

4ª Edição

Lenda dos Cinco Anéis

O Torneio de Topázio

Inspirado por Andrew Heckt & Edward Bolme.

Atualizado por Shawn Carman.

Material adicional pela Equipe de Playtest da Terceira Edição, incluindo Jim Harris, Christopher LaHaise, Charles Etheridge-Nunn, Jason Shafer, e outros.

Conversão para a 4ª Edição por Toritaka Tadaka.

Tradução, adaptação e diagramação para a versão brasileira por Alexandre Santiago.

A edição nacional do RPG A Lenda dos Cinco Anéis é de propriedade da New Order Editora.

O Torneio de Topázio é uma longa tradição em Rokugan, e apareceu originalmente na aventura Ceremony of the Samurai, *na primeira edição do RPG. Escrita por Andrew Heckt e Edward Bolme,* Ceremony of the Samurai *fez um excelente trabalho ao introduzir novos jogadores ao mundo de Rokugan, e ainda está entre as mais populares aventuras publicadas em todos estes anos de jogo.*

Essa versão atualizada leva em conta todas as mudanças mecânicas que o sistema sofreu ao longo de sua existência. Devido a neutralidade cronológica da 4ª Edição, Toritaka Takada buscou manter esta aventura independente, sem relações com personagens e períodos históricos. Para tal, ele removeu os nomes dos juízes de cada evento, assim como mudou a escola do vilão para uma que se adeque à proposta. Ele lista as mudanças no final do documento.

Sinópse

Os personagens são jovens samurai que estão prestes a serem testados antes de passarem por sua cerimônia de *gempukku*, onde receberão seu *daisho*, representando que chegaram a vida adulta. Os personagens podem já estar familiarizados uns com os outros, ou podem se conhecer durante a competição. Narradores que desejem que os personagens já sejam familiarizados podem usar uma destas opções:

- Os personagens podem ter vindo de uma mesma cidade grande, como Ryoko Owari ou Toshi Ranbo, onde estudaram em um mesmo dojo ou rede de dojos.
- Os pais dos personagens serviram como magistrados, ou eles possuem algum laço do passado que faz com que seus filhos se associem.
- Os personagens também podem estar sob as ordens de um mesmo senhor ou daimyo que deseja que um de seus subalternos seja escolhido como Campeão de Topázio.

Ao chegarem em Tsuma, os personagens terão um dia ou dois para se prepararem para a competição e explorar a cidade. Neste tempo, encontrarão diversos personagens interessantes, incluindo um Ronin que clama ser ex-Campeão de Topázio. Uma vez que a competição tenha inicio, os personagens irão se deparar com um número de acidentes estranhos que indicam que a competição está amaldiçoada ou que os Garça responsáveis pelo evento são incompetentes. Conforme os acidentes se tornam mais severos, os personagens se esforçam para descobrir o que realmente está ameaçando a competição antes que alguem acabe morto ou desonrado durante ela.

Chegada em Tsuma

Embora existam aqueles que não acreditem nisso, a maioria dos samurais concorda que o Torneio de Topázio é a mais prestigiosa cerimônia de *gempukku* do Império. O Torneio apresenta jovens, homens e mulheres, de cada um dos Clãs Maiores, e alguns poucos dos Clãs Menores, em uma competição desenvolvida para expor os talentos da juventude Rokugani. Convites para participar ou comparecer ao festival são alguns dos favores trocados mais acalorados do Império.

Os Clãs Maiores tendem a ser bem seletivos ao determinar quem os representarão no Torneio – um processo que normalmente envolve tanto talento quanto conexões. Permitir que qualquer um entre na competição pode ser perigoso, e nenhum Clã Maior correria o risco de se envergonhar perante seus hóspedes da Garça. Samurais de Clãs Menores e candidatos ronin precisam ser apadrinhados por um Clã Maior para ser admitido na competição.

O Torneio de Topázio ocorre na cidade Kakita de Tsuma há séculos, em um dos maiores dojos da Academia de Duelos Kakita. Competidores costumam chegar à cidade por terra. Há um rio que a atravessa e ele eventualmente se conecta à costa, mas é relativamente raso e difícil de navegar. Em anos anteriores, uma barca Imperial faria a rota, mas o rio é raramente usado por qualquer pessoa que não seja a Garça. Duas estradas principais cruzam a cidade. Uma leste-oeste, levando às terras do Dragão e dos Seppun, e outra sudoeste-nordeste, levando às terras do Leão e da Fenix. Ambas as estradas são bem patrulhadas por magistrados Doji, e qualquer um a caminho do evento irá se deparar com inúmeras patrulhas pelo trajeto.

Embora Tsuma tenha crescido muito além de suas descrições na literatura e no folclore, ela ainda é uma cidade pequena, pouco mais que uma pequena vila. Não há embaixadas formais de outros clãs na cidade, tendo em conta que muitos deles só possuem negócios na cidade uma vez ao ano, então, provavelmente, os personagens ficarão em uma estalagem. A estalagem, assim como toda a cidade, é muito tumultuada nessa época do ano.

Alguns competidores terão pouco interesse na cidade além da competição. Outros, porém, poderão querer explorá-la. A seguir estão alguns exemplos de localidades dentro da cidade, eles serão usados mais adiante em alguns Encontros Opcionais nessa aventura.

- **A Casa da Carpa Sorridente**: Uma notável casa de chá e hospedaria, a Casa seria um lugar ideal para os personagens se estabelecerem durante sua estadia em Tsuma. Tipicamente a casa fica bem ocupada a noite, particularmente durante a competição, e recebe uma vasta gama de patronos. De acordo com boatos populares, a Casa foi comprada e renomeada por um comerciante Yasuki nos últimos cinco anos, e tem ganhado diversos aprimoramentos desde então. A Casa até mesmo tem uma pequena quantidade de Sakê Viajante Amigável disponível, o mais refinado do império, embora o preço seja igualmente elevado e, provavelmente, fora do alcance dos personagens.
- **Casa de Sakê da Água Venenosa**: Esse estabelecimento de nome de mau gosto é uma pequena cervejaria e casa de *sakê*, e passa despercebida pelo resto da cidade durante o ano. A casa pertenceu ao Escorpião, mas foi abandonada décadas atrás. É agora propriedade de um patrono mercante anônimo, que só se comunica através de cartas que chegam em intervalos de meses. A casa é frequentada por ronins durante a baixa temporada, mas consegue dinheiro o suficiente no Torneio para operar durante o resto do ano. O *sakê* vendido aqui é servido em pequenas garrafas de cerâmica preta, e é conhecido por sua potência.
- **Medinaat-al-Salaam**: Essa loja incomum é uma pequena construção escondida em um canto quieto de Tsuma. É uma propriedade Unicórnio, operada por comerciantes vassalos da família Ide. O nome da loja, praticamente impronunciável para o Rokugani comum, vem do norte distante, além das fronteiras do império. Os vassalos do Unicórnio vendem todo tipo de estranhos bens gaijin, embora nada que viole o decreto imperial que restringe tais negócios.
- **Academia de Duelos Kakita**: Facilmente a maior e mais proeminente construção de Tsuma, o Dojo Kakita, um composto de edifícios ligados por um teto comum e protegido por um alto muro que previne bisbilhoteiros de observar os exercícios de treinamento. Forasteiros são permitidos somente em caso de visitantes de altas patentes, e apenas durante o Torneio de Topázio.

O Torneio de Topázio

O Torneio de Topázio é uma competição de três dias que testa jovens homens e mulheres em todas as perícias que são esperadas de um samurai. Pontos são concedidos para aqueles que conseguirem as maiores qualificações em cada atividade, e os competidores que obtiverem a quantidade mínima de pontos podem participar do torneio de iajutsu climático, cujo vencedor recebe o título de Campeão de Topázio.

A posição de Campeão de Topázio é acompanhada de diversos prêmios, sendo o mais significante deles uma primorosa armadura, forjada e mantida por mestres armadureiros Imperiais. A Armadura de Topázio é a insígnia imediatamente associada à autoridade da posição, mas é comum para um Campeão de Topázio ser agraciado com diversas posições de prestígio como parte de sua vitória. A indicação mais frequente é para o cargo de Magistrado de Esmeralda, indiretamente a serviço do Campeão de Esmeralda. O prestígio de tal posição garante que a concorrência seja feroz.

As competições individuais durante o Torneio assumem a forma de uma ***disputa***, onde dois participantes competem diretamente um com o outro, ou de uma ***prova***, com um samurai mais velho questionando todos os competidores. Cada competição, se bem sucedida, concede um ponto. Em caso de uma disputa, somente o vencedor recebe o ponto. Um competidor precisa de um total de cinco pontos para passar em seu *gempukku* e ter acesso ao torneio de iaijutsu.

No começo de cada competição no formato de disputa o mestre de cerimônias retira pequenos azulejos de cerâmica de dentro de um vaso. Cada azulejo possui o nome de um participante, e dois deles são retirados ao mesmo tempo para ver quem irá competir contra quem. Para as provas os nomes são sorteados para determinar a ordem de competidores a serem testados.

Primeiro Dia

O primeiro dia do Torneio é um turbilhão de atividades, incluindo provas que cobrem as seguintes características do treinamento samurai: sumai, heráldica, esportes, cavalaria, e um debate sobre os elementos da lei, da etiqueta e do código do bushido. Sumai é, geralmente, considerada uma das provas mais difíceis do Torneio, uma vez que poucos sensei dão ênfase a esta perícia como já fi zeram no passado.

Sumai

Formato: Disputa

Rolagem Primária: Força/Jiujutsu (Imobilizar)

A disputa de sumai é um combate de mãos nuas. Cada par de competidores fi ca sobre uma esteira de palha grande para amortecer o impacto das quedas. Competidores não podem portar armas de qualquer tipo, nem trajar armaduras.

No início de cada disputa, os competidores rolam sua iniciativa e tentam realizar uma Imobilização, rolando Jiujutsu/Agilidade contra o NA de Armadura do oponente. O participante competidor que vencer o rival no teste ganhará o controle da imobilização por esta rodada. No início das rodadas seguintes, ambos devem fazer um Teste Resistido de Jiujutsu/Força. O personagem com o maior resultado será considerado no controle da imobilização pela rodada. O competidor que mantiver o outro agarrado por três rodadas vence.

Quem Vence as Disputas, Afinal?

Obviamente, os jogadores não estarão sozinhos no Torneio. Existem muitos competidores em potencial ao final desta aventura, mas como você determina quem vence? Embora a melhor forma de escolher quem competirá com quem seja duplicar o sistema adotado e sortear os nomes, isso adiciona uma oportunidade para os personagens dos jogadores confrontarem um ao outro, o que sempre é interessante. Uma vez que as disputas tenham sido decididas, você deve prosseguir de diversas formas, sendo as seguintes escolhas as mais simples:

- Arbitrariamente decida o vencedor baseado na disputa. Se um bushi Kakita e um shugenja Kitsu estão em um duelo de Iaijutsu, pode ter certeza que o Garça venceria.
- Deixe os jogadores completarem as partidas, interpretando diferentes participantes durante a competição. Isso pode ser benéfico para novos jogadores, apresentando-lhes ao tema dos clãs, e permitindo-lhes explorar diferentes mecânicas.
- Role os resultados aleatoriamente. Isso pode produzir resultados muito estranhos, então é bom estar preparado para incorporá-los caso escolha esta opção.

Heráldica

Formato: Prova

Rolagem Primária: Inteligência/Conhecimento: Heráldica

Nesta prova cada participante é levado individualmente até os juizes, onde lhe é apresentado algum mon ou selo para que o identifique. Ao todo, cinco são apresentados, um mais dificil que o anterior. O participante precisa acertar pelo menos quatro para passar no teste. As dificuldades são as seguintes:

NA	*Mon/Selo*	*Exemplo*
5	Rotineiro	O mon de um Grande Clã
10	Proeminente	O mon de uma família de Grande Clã
15	Incomum	O mon de um Clã Menor
20	Raro	O mon de uma família vassala
25	Obscuro	O mon/selo pessoal de um indivíduo

Atletismo

Formato: Disputa

Rolagem Primária: Várias (veja abaixo)

A competição de atletismo é um percurso de obstáculos aonde os competidores devem apresentar suas habilidades físicas e coordenação, completando o percurso o mais rápido possivel. O percurso consiste de três grandes obstáculos separados por longas corridas. Uma série simples de rolagens é necessária para completar o percurso. Cada incremento declarado por um competidor concede-lhe um ponto. Cada falha faz perder um ponto. Ao final do percurso, aquele que possuir mais pontos chega na frente. Uma vez que o vencedor é declarado, todos os participantes perdem qualquer ponto de percurso e o vencedor recebe seu ponto rumo ao seu *gempukku* (como descrito anteriormente).

Percurso Inicial: rolagem de Vigor/Esportes, NA 10.

Obstáculo 1: o primeiro obstáculo é uma estreita ponte de madeira cruzando um largo riacho lamacento. Apenas um competidor pode passar pela ponte por vez, o que requer uma rolagem de Agilidade/Esportes, NA 10. Uma falha significa que o personagem caiu na lama, exigindo dois testes de Agilidade/Esportes, NA 15, para escapar. Cair na lama custa ao competidor dois pontos de percurso. Um competidor que desejar empurrar um outro na lama deve fazer uma rolagem resistida de Agilidade. O vencedor empurra seu adversário da ponte, mas isso é um ato desonrado.

Corrida: Vigor/Esportes, NA 15.

Obstáculo 2: este obstáculo é uma versão mais severa do primeiro. Um grande fosso foi preenchido com lama, engrossada com uma variedade de compostos de ervas. Pesadas cordas estão suspensas sobre o fosso. Os competidores devem saltar e agarrar uma das cordas, em seguida, balançar-se para o outro lado. Isso requer duas rolagens de Agilidade/Esportes, uma NA 10 e outra NA 15. Qualquer um que falhe em um dos testes cairá no fosso. Uma vez dentro, deverá ser bem sucedido em três rolagens de Agilidade/Esportes (NA15) para sair, e perde três pontos de percurso.

Este obstáculo foi sabotado pelo ronin Juriken (veja **antagonistas**). Ele soltou serpentes venenosas dentro do fosso. As serpentes são muito ariscas e morderão qualquer um que cair no fosso. Se o competidor perceber as serpentes (rolagem de Percepção, NA 10), ele pode tentar evitar as mordidas (rolagem de Reflexos/Esportes, NA 15).

Corrida: Vigor/Esportes, NA 15.

Obstáculo 3: Uma larga parede de madeira bloqueia o caminho, com quase cinco métros de altura. As tábuas de madeira usadas na construção da parede são levemente deslocadas, podendo ser usadas como apoio para as mãos para se escalar. Isso requer uma rolagem de Agilidade/Esportes, NA 15.

Reta Final: Vigor/Esportes, NA 20.

Cavalaria

Formato: Disputa

Rolagem Primária: Várias (veja abaixo)

Similar a competição de Atletismo, essa competição é uma Disputa entre dois concorrentes, completando um percurso definido. Também como a competição de atletismo, os competidores ganham pontos para a vitória declarando incrementos. Cada incremento realizado garante um ponto. Cada falha faz perder um ponto. Ao final do percurso aquele que possuir mais pontos vence. Uma vez que o vencedor é declarado, todos os participantes perdem qualquer ponto de percurso e o vencedor recebe seu ponto para o seu *gempukku* (como descrito acima).

Ação	*Rolagem*	*NA*
Cavalgar o percurso até o primeiro alvo	Agilidade/Cavalaria	5
Golpear um alvo montando o cavalo	Agilidade/Kenjutsu	10
Cavalgar o percurso até o segundo alvo	Agilidade/Cavalaria	5
Montado, dispare uma flecha no alvo	Reflexos/Kyujutsu	15
Retorne ao inicio	Agilidade/Cavalaria	10

Etiqueta, Lei e Bushido

Formato: Prova

Rolagem Primária: Inteligência/Conhecimento: Lei, Inteligência/Conhecimento: Bushido e Inteligência/Etiqueta.

Esta é uma prova simples em que o competidor é questionado de forma privativa sobre seus conhecimentos em relação a lei Imperial, conduta social apropriada e o conhecimento do código de conduta do samurai. A maioria destas questões são simples, sendo respondidas com uma rolagem simples de NA 10. Se um jogador souber a resposta, então nenhuma rolagem é necessária, dependendo de como preferir interpretar esta cena. Cada competidor deve responder uma série de perguntas cobrindo o conhecimento básico dos costumes da sociedade rokugani, que podem ser escolhidas das seguintes, e fraseadas como questões.

1. Toda a terra pertence ao Imperador, que permite que os Clãs a governem em seu nome. (Lei)
2. Depois da morte, o corpo de um samurai deve ser cremado. Desta forma, sua alma poderá partir para enfrentar seu julgamente e seu corpo estará prevenido de ser reanimado por magia negra. (Lei)
3. Um samurai culpado por graves crimes pode receber de seu senhor a permissão de cometer sepukku, um suicídio ritual que limpa sua honra com a morte. Outros crimes podem resultar em um samurai sendo expulso e se tornando ronin ou, em casos mais graves, sendo executado de forma vergonhosa. (Lei)
4. Um presente deve ser recusado duas vezes antes de ser aceito, ou então você demonstra acreditar que a primeira oferta não foi sincera. (Etiqueta)
5. Assuntos de comércio não são para samurais, e não devem ser discutidos a menos que seja para o benefício de ambas as famílias ou clãs. (Etiqueta)
6. Curve-se para alguém de mesmo nível social, ajoelhe-se para pessoas de nivel mais elevado. Se alguém é do mesmo nível social que você, mas de maior patente, curve-se profundamente. (Etiqueta)
7. Um samurai demonstra compaixão e piedade pois somente os fracos precisam provar sua força dominando os outros. (Bushido)
8. Um samurai carrega o nome de seu ancestral e deve ter uma vida honrada para que o nome seja devolvido a ele sem blasfêmias após sua morte. (Bushido)
9. A katana é a alma do samurai, e a wakizashi sua honra. Permitir que a vergonha caia sobre a lâmina de um indivíduo, por atos sujos ou desonrados, é o mesmo que manchar a alma deste indivíduo. (Bushido)
10. O coração de um samurai é preenchido com coragem. Ele não tem medo da morte, morrer em nome de seu senhor é o maior destino que um samurai pode ter. (Bushido)

Encontros Noturnos

O primeiro dia do Torneio de Topázio deve terminar sem maiores complicações. Para a maioria, os participantes e os seus apoiadores estão satisfeitos com tudo o que está acontecendo. O anoitecer é um momento interessante, com muitos samurais em uma cidade tão pequena para que as coisas sejam calmas. Dependendo de como você deseja prosseguir com a aventura, você pode preferir usar estes ganchos de aventura para animar o tempo entre os dias de competição.

Muitos destes ganchos envolvem diretamente participantes do Torneio, e suas histórias. Suas estatísticas e informações biográficas serão apresen-tadas ao final desta aventura.

O Preço da Indulgência

Desafio: O futuro sogro de um dos competidores, um poderoso Otomo, vem para visitá-lo no segundo dia da competição. Como eles não se conhecem, o Otomo quer provas de que ele seja, pelo menos, uma boa pessoa, independente do resultado do torneio.

Foco: O personagem passou boa parte da noite bebendo, quase desmaiando fora de seu quarto. Ele parece mal e se sente pior. Dizem os boatos que este Otomo mandou matar um dos pretendentes anteriores de sua filha, quando este não atendeu às suas sublimes expectativas.

Golpe: Será que os jogadores tentarão sabotar as tentativas do competidor de parecer um cavalheiro com a esperança de seu abandono da competição, eliminando assim um dos seus rivais? Ou será que eles irão ajudá-lo a bajular o Otomo, potencialmente adquirindo um aliado no processo?

O Duelo "Secreto"

Desafio: Dois competidores estão discutindo sobre técnicas de duelo quando um deles se sente ofendido. Querendo provar sua técnica (e ele mesmo) como superior, este competidor desafia o outro para um duelo.

Foco: O desafiado quer apenas participar do Torneio e seguir seu caminho. Um duelo poderia fazer-lhe perder pontos ou mesmo pôr em perigo sua permanência na competição. Contudo, o desafiante é implacável e continua a pressionar com insultos velados e um tom de zombaria. Ao mesmo tempo, o desafiado sente seu próprio orgulho e honra se tornar

em fúria. Em algum tempo ele aceita, com a condição de que o duelo ocorra em lugar reservado.

Golpe: Apesar disso, o duelo se torna de conhecimento público em meio aos participantes do Torneio. Os duelistas pedem aos PJ's para que testemunhem. Este não é um duelo sancionado. Pode haver conseqüências severas para os participantes, suas famílias e seus Clãs. Embora o duelo seja a primeiro sangue, ambos os duelistas estão claramente sendo guiados por suas emoções. Os PJ's estão na posição única de interferir. Se eles quiserem, eles podem tentar acalmar a situação, ou pelo menos controlá-la para garantir que nenhum dano real seja feito. Se bem sucedidos, podem ganhar um novo aliado ou dois. No entanto, se qualquer um dos duelistas for ferido, eles podem encontrar-se envolvidos no incidente, ganhando inimigos tão facilmente.

Oito Presentes

Desafio: Cada participante comemora o fim do primeiro dia do Torneio à sua maneira. Para um deles, isso significa bebidas e mulheres.

Foco: Infelizmente, álcool leva a um julgamento ruim. Ele escolhe uma colega competidora, obviamente desinteressada, como seu objeto de afeição. Incapaz de impedir seus persistentes avanços, ela oferece a ele um desafio. Ela só falará com ele caso consiga presenteá-la com algo elaborado por cada um dos Clãs Maiores. Ela espera que isso o mantenha ocupado por tempo o bastante para que fique sóbrio novamente.

Golpe: O bêbado será o primeiro a dizer-lhe isso, sóbrio ou não: ele nunca recusa um desafio, especialmente envolvendo uma mulher. Ele começa a procurar pelos presentes, primeiro com os PJ's. Ele tem pouco a oferecer em troca e está aberto a sugestões, e assistência. Ele não tem vergonha de reconhecer suas limitações, mas, se os PJ's não puderem ajudá-lo, ele simplesmente continuará.

Visões Defeituosas

Desafio: Em uma manhã, fixada à porta de um dos competidores, está uma carta de desafio de um velho inimigo, mas o nome do desafiante está arrancado.

Foco: O competidor conhece o desafiante de sua infância; e até lembra de seu rosto, mas não seu nome ou Clã. Ele começa a perseguir um dos PJ's até perceber que ele não é seu inimigo. Ele repete isso com vários competidores e é provável que acabe morto por um estranho pela ofensa, se não parar.

Golpe: Tudo não passou de uma brincadeira de outro competidor, que queria assustar o personagem. Enquanto ele persegue e desafia as pessoas, o brincalhão está ocupado, perturbando os organizadores para conseguir um quarto com uma vista melhor.

Fazendeiros

Desa o: Durante uma caminhada noturna pelo vilarejo, alguns fazendeiros corajosos fazem uma competição não oficialpara os jogadores (e um punhado de PNJs). Os fazendeiros convidam os samurai para esmagar *mochi* para fazer bolinhos de arroz doce (*mochi* é arroz doce cozido à vapor, esmagado com uma marreta de madeira até se tornar uma massa pegajosa).

Foco: Cada participante deve fazer uma rolagem de Força para ajudar a esmagar o mochi. O NA é 10, e aquele com o maior resultado é considerado pelos fazendeiros como o vencedor.

Golpe: O vencedor recebe os mais saborosos bolinhos de arroz, mas todos podem participar da atividade, o que pode aproximar os personagens dos PNJs com quem eles trabalharam.

O Caranguejo

Desafio: Uma multidão barulhenta do Clã Caranguejo aparece no primeiro dia para assistir o torneio e celebrar. Eles tomam uma taverna local, bebendo, comendo e jogando jogos com seus competidores favoritos.

Foco: Todas as noites eles convidam os bushis mais fortes (aproximadamente quatro entre PJs e PNJs) para beber com eles. Competições de bebida e comida são seus jogos favoritos, e eles apreciam ver não caraguejos forçarem a comida para dentro, tentando agir como um dos seus.

Golpe: Deixar a mesa antes do fim da noite é ofensivo e provavelmente irá provocar uma briga. Os caranguejo não deixarão ninguém sair a menos que estejam desmaiando, ou tenha tato sobre-humano. Os participantes, no entanto, sabem que tem mais a perder se ficarem muito bêbados ou se ficarem até o amanhecer.

Montanhas Furiosas

Desafio: O melhor amigo de um dos competidores está lhe fazendo uma visita e ambos ficam perdidamente bêbados. Durante a noite eles tentam flertar com servas ou samurai-ko, tropeçam desajeitadamente por aí, e insultam o grupo de Caranguejos celebrantes.

Foco: Os Caranguejo não costumam aceitar insultos levianamente, mas não podem duelar com o participante e seu amigo. Ao invés disso, eles desejam levá-lo para fora da vila e dar-lhe uma grande surra. Competidores do Caranguejo e amigos do Clã são convidados a participar. Outros participantes podem ouvir falar destes planos ou ver o grupo de Caranguejos perseguindo os dois.

Golpe: Será que os jogadores participam, na tentativa de impedir o progresso do competidor rival ou deixam os Caranguejos com seus negócios? Será que eles impedem os Caranguejo através da razão, da força, indicando a direção errada ou com algum outro método?

Palavras Venenosas

Desafio: Um dos competidores do Escorpião faz amigos facilmente. Em sigilo, ele pedirá para um PJ amigável para ajudá-lo a envenenar o arroz de outro participante, antes de uma Disputa. Ele oferece, em troca, um favor similar em um encontro posterior.

Foco: Este personagem é lógico e racional quanto a isso, e sabe que o que planeja fazer é um ato desonrado, mas acredita que tem uma boa justifi cativa: diz que busca vingança por seu pai, que foi envenenado em um torneiro similar, por um dos pais do seu alvo, fazendo-o desmaiar em uma rodada crucial. O veneno que ele possui é fraco e terá um efeito similar em uma das rodadas do Torneio.

Golpe: Este é um ato desonrado, mas possui diversos motivos por trás dele. Tudo poderia ser apenas um teste, uma forma de provar as habilidades do PJ, ou um teste do Escorpião para saber se o jogador ajudaria. Poderia até mesmo ser uma prova de amizade, usando água ao invés de veneno. A verdade fi ca a cargo do Mestre, mas os jogadores devem ter vários motivos e as repercusões de suas ações, seja ajudando, pedindo o auxílio aos outros jogadores, ou denunciando para os ofi ciais.

Lâmina Perdida

Desafio: Tarde da noite, quando os competidores deveriam estar se preparando para a manhã, um participante do Leão está desaparecido. Dois personagens são, educadamente, requisitados por um Leão de maior patente para ver o que está errado. Tal pedido não é tão facilmente recusado.

Foco: O persongem está em um beco, numa parte afastada da vila, tendo um ataque de pânico. Mais cedo naquela noite, ele foi convidado para visitar a casa de um dos organizadores do Torneio. Com seu fascínio com tudo que esta acontecendo, ele esqueceu sua espada, em frente a porta onde a havia deixado. Agora o organizador se retirou para seu repouso e o competidor está sem sua lâmina.

Golpe: Assumindo que os personagens desejam ajudar, existem poucas opções. O Leão em pânico fortemente defende a ideia de entrar na casa do organizador sem ser notado e recuperar a espada. Outros podem sugerir esperar pela manhã e pedir a espada de volta, o curso de ação mais racional. Shotaka não se sente racional. Se ele aparecer de manhã sem sua espada em seu obi, o anfitrião vai dar-lhe um olhar torto, e será seu fim. Como Shotaka bem sabe, se ele aparecer sem sua espada, será igualmente humilhante e desonrado.

Nota do Tradutor: No texto original é dito que o jovem perdeu sua Katana, mas como ele ainda está passando pelo *gempukku*, ele ainda não deveria possuir uma. Por isso, assumiremos que ele perdeu sua Wakisashi, mas você Mestre, é livre para escolher a que preferir, isso é apenas um detalhe.

Segundo Dia

O segundo dia de competição envolve testes de perícias com armas, poesia, perícias de cortesão, go, arquearia, e caça. Este é, talvez, o dia mais exigente, pois os testes de armas e de caça são longos e exaustivos.

Armas

Formato: Disputa

Rolagem Primária: Agilidade/Perícia de Arma

Com exceção da disputa final que encerra o Torneio, a prova de armas é a mais aguardada e prestigiosa prova da competição. Os competidores podem escolher qualquer arma de uma vasta lista, todas especialmente preparadas para não ferir. Nenhuma arma desonrada é permitida, embora armas camponesas façam parte das opções, para agradar aos participantes Louva-a-Deus. Armas de longo alcance não são permitidas. As armas desta disputa causam 0k1 de ferimentos. Competidores honrados escolherão os dados mais baixos, embora alguns possam se tornar menos zelosos em seus esforços.

O primeiro competidor a alcançar 3 toques ou causar mais de 25 pontos de ferimentos no oponente, é o vencedor. Para tal, qualquer meio mecânico pode ser usado no combate (técnicas, katas e manobras), desde que não sejam obviamente desonradas.

Note que a vitória por toques, em especial quando se está mantendo os menores dados da rolagem de ferimentos, é vista como a forma mais honrada de competir. O Mestre pode se sentir livre para conceder pontos de Honra para combatentes tão corteses (assim como conceder pontos de Infâmia para lutadores implacáveis e cruéis).

Como em Atletismo, esse evento foi sabotado por Juriken e seus homens. Eles substituiram armas contusivas por armas que parecem seguras, mas são na realidade mais mortais do que parecem. Role um dado para cada competidor antes de cada disputa, se obtiver um 1 ou um 10, o competidor estará com uma arma alterada. Tais armas causam 1k2 de dano, ou seu dano normal, se esse for menor. Repercursões sobre este evento serão discutidas em Encontros Noturnos, veja abaixo.

Nota do Tradutor: O sistema de pontos proposto originalmente por Toritaka Tadaka para a disputa de Armas, apesar de interessante, é um pouco complexo e diverge do sistema básico de combate da 4ª Edição – o que pode ser um problema uma vez que a intenção desta aventura é, justamente, ensinar a novos jogadores. Portanto, tomei a liberdade de modificá-lo aqui. A versão de Tadaka consta no final deste documento.

Uma nota sobre Haiku

Haiku é a principal forma de poesia rokugani. Ele é construído com 17 sílabas, arranjadas em três linhas de 5-7-5 sílabas, respectivamente. Composição espontânea de *haiku* é uma habilidade altamente apreciada pela nobreza rokugani, e competições entre poetas são comuns. O poema de 31 sílabas *waka* (5-7-5-7-7) é uma forma mais antiga que não é mais popular na corte. A poesia rimada ocidental é apreciada apenas pelo clã Unicórnio, sendo pouco praticada no restante de Rokugan.

"Uma ave, pousada
no telhado, olha para
o céu. Há trovoada."

Poesia

Formato: Disputa

Rolagem Primária: Astúcia/Arte: Poesia

Essa disputa é simples. Ambos os competidores recebem um tópico o qual deverão compor seu poema (NA 10). *Haiku* é o formato padrão de poesia, o famoso 5-7-5 sílabas. Incrementos podem ser declarados para tentar usar os gostos pessoais dos juizes em seu favor, incorporando-nos ao poema. Aquele que obtiver o maior resultado será o vencedor (embora incrementos possam contar positivamente para o resultado).

Go

Formato: Disputa

Rolagem Primária: Inteligência/Jogos: Go

Outra disputa tradicional, a partida de Go prossegue como qualquer outra. Ambos os competidores fazem uma rolagem resistida (ou várias rolagens, dependendo de quão detalhada você desejar a partida). O participante que vencer a rolagem (ou o maior número de rolagens) vencerá a partida.

Cortesia

Formato: Disputa

Rolagem Primária: Astúcia/Corte e Astúcia/Etiqueta

Esta competição é temida por inúmeros bushi que negligenciaram os aspectos sociais e acadêmicos de seu treinamento. Os Juizes chamam dois competidores à sua presença e então levantam um tópico para debate. Existem poucas regras para este debate, não há limite de tempo; os juizes param o debate quando acham que um dos competidores já demonstrou sua superioridade nos campos das artes cortesãs. Muitas dívidas de sangue começaram por causa desta disputa. Possíveis tópicos de debate são:

1. Onde está definitivamente a lealdade de um samurai, com o Imperador ou com o Império?
2. Qual das virtudes do bushido é a mais importante?
3. Qual é o mais importante aspecto da espiritualidade? O Tao, as Fortunas ou os Ancestrais de alguém?

Regras de Debate

Os personagens passam a ter uma característica chamada **Ferimentos de Vontade**. Este índice é equivalente ao atributo de Vontade do personagem multiplicado por 10.

O objetivo do Debate é exaurir o oponente, deixando-o sem argumentos. Para tal, o mecanismo se assemelha a um combate normal e se desenrola em Turnos de Debate, que seguem as seguintes etapas:

1. Os personagens assumem sua postura para este Turno de Debate:
   - *Engajado*: postura padrão de Debate.
   - *Muito engajado*: recebe +5 em seus testes durante as etapas Dois e Três do Debate; mas quaisquer Ferimentos de Vontade que venha a receber são aumentados em 5 pontos.
   - *Passiva*: quaisquer Ferimentos de Vontade que venha a receber são reduzidos em 5 pontos; mas exige um Incremento para agir neste Turno de Debate (sem efeito adicional).
2. Os jogadores rolam Astúcia/Sabedoria, para definir a iniciativa do Turno de Debate.
3. O personagem que obteve a iniciativa é o primeiro a fazer seu argumento e o jogador está livre para descrever e interpretar neste momento. Ao final dos argumentos, ele deve fazer um teste resistido para tentar afetar a Vontade do oponente, normalmente um teste de Corte/Astúcia contra a Etiqueta/Astúcia do adversário. Note que a Perícia pode variar de acordo com o tema, a interpretação, a estratégia do jogador e o critério do Mestre. Ao concluir sua ação, é a vez do oponente fazer a réplica, que segue exatamente o mesmo sistema.
4. Aquele que obtiver sucesso no teste resistido inflige 10 pontos de Ferimentos de Vontade (mais modificadores de postura) ao oponente.

Os Turnos se repetem até que um personagem reduza totalmente os Ferimentos de Vontade do adversário, encerrando o Debate.

O personagem vitorioso ganha 1 ponto de Glória, e o derrotado perde 1 ponto de Glória. O uso de perícias baixas ou métodos desonrados pode resultar na perda de Honra e/ou Glória.

Nota do Tradutor: Esta é uma simplificação do sistema apresentado no livro *Império Esmeralda*. Enquanto esta versão é ideal para Debates entre dois personagens, o livro abrange regras detalhadas para uma verdadeira Batalha de Corte.

Caça

Formato: Disputa (Equipes)
Rolagem Primária: Percepção/Caça
(outras perícias serão necessárias)

Caça é a competição mais complexa. Cada participante deve entrar nos bosques ao redor da vila de Tsuma e encontrar um ninho de Peixe Tsu em algum lugar da área. Nos anos recentes o número de Peixes Tsu tem diminuído porque os seus ovos podem produzir uma solução que remove tinta de pergaminhos. Sábios e historiadores fazem uso extensivo desta solução para corrigir seus manuscritos, e a Garca só agora percebeu que isso tem feito diminuir a população dos peixes.

Os competidores são divididos em equipes de três a cinco, dependendo do número total de participantes. Cada equipe deve, de forma efetiva, trazer um ovo. Uma vitória honrada significa que todos os membros do grupo ajudam na busca, embora na prática um membro possa ser enviado para buscar os ovos. Concluída a prova, cada membro da equipe recebe um ponto para seu *gempukku*. A equipe que concluír a prova primiero recebe um ponto adicional.

As equipes possuem uma hora rokugani (duas horas reais) para trazerem os ovos. A área de procriação do Peixe Tsu fica a meia-hora da cidade, logo os personagens terão apenas uma hora para localizar os ovos a tempo de voltar para a competição. Uma rolagem de Vigor/Esportes (NA 15) é necessária para que os personagens cheguem ao local, e então várias rolagens de Percepção/Caça (NA 15, total de cinco sucessos necessários, Incrementos podem ser declarados a critério do Mestre).

Durante a competição, Juriken e seus cúmplices aumentam a escala de sua interferência. Enfurecido pelo fato do Torneio não ter sido cancelado, Juriken decide atacar diretamente um dos grupos de competidores. Pode ser a equipe dos jogadores, ou não. Se este for o caso, os personagens podem estar na área para tentar salvar a equipe em questão. Se os personagens confrontarem Juriken, o ronin tentará fugir, enquanto seus seguidores provavelmente morrerão. Caso os jogadores não interfiram, toda a equipe é morta, e um espectro recai sobre a competição.

Peixe Tsu

Os Peixe Tsu são criaturas raras nativas dos rios das províncias do norte da Garça. Seu comportamento é bastante incomum, e deu origem a vários rumores populares sobre as suas habilidades que são descaradamente falsos, embora a maioria se baseiem, pelo menos parcialmente, em fatos.

Durante a estação seca, o fluxo de diversos riachos e lagoas nas províncias do norte da Garça secam, deixando uma rede de grandes poças d'água e córregos que são de pouco uso para fins agrícolas. Para se preparar para a estação, os Peixe Tsu armazenam gordura, assim eles não precisarão de muito alimento. Esta também é a época de acasalamento, o que faz com que os peixes deixem a água e atravessem curtas distâncias para alcançar outras poças, atrás de parceiros apropriados.

Peixes Tsu possuem uma espessura estranha, fortes nadadeiras ventrais, com as quais eles usam para se mover através da lama como cobras. Seus ovos são considerados uma iguaria, além de ser uma fonte útil para o fluido de correção, e podem ser encontrados nestas poças, mas são cada vez mais raros.

Rumores sobre os Peixe Tsu costumam dizer que eles podem andar e correr sobre suas barbatanas, como se fossem cachorros. Supostamente eles sobem em árvores para botar seus ovos, e podem ficar fora da água por dias. Jovens Garças gostam de provocar os outros contando histórias de como Peixes Tsu atacam humanos para protegerem seus ovos. Tais rumores são muito conhecidos na Garça como Falsos, embora eles costumem contar isso para estrangeiros para avaliar o quão crédulos eles são.

Encontros Noturnos

Com eventos estranhos indo tão longe durante a competição, o clima em Tsuma é sério. Embora ninguém possa dizer com exatidão o que houve, os samurai percebem que algo está errado, e os plebeus percebem que os samurai estão nervosos, evitando saírem de suas casas para não provocarem sua ira.

Neste ponto, ou Juriken foi derrotado (provavelmente pelos personagens dos Jogadores), ou ele causou a morte de diversos participantes e desapareceu nas sombras. De qualquer forma, o Torneio não para, apesar da possível morte de qualquer competidor causar um desconforto para a Garça. Contudo, Juriken não tolera desconforto – ele quer a desgraça completa da Garça, e pretende sacrificar-se para que isso ocorra. Se os personagens o derrotaram antes, ele virá para matá-los durante a noite, se eles ainda não o tiverem encontrado ainda, ele irá escolher a eles como próximos alvos. Se os personagens encontrarem-se sozinhos a qualquer momento, Jurien atacará. Assumindo que os personagens permaneçam em lugar público, ele esperará e os seguirá até seus aposentos, onde usará suas habilidades para se infiltrar.

Enquanto o clima em Tsuma é sombrio, muitos dos participantes continuam exuberantes frente ao seu iminente *gempukku*, muitos dos ganchos da primeira noite ainda são úteis nesta noite se desejar encontros adicionais.

Terceiro Dia: O Torneio

O terceiro e último dia possui apenas uma copetição: o torneio de iaijutsu. Qualquer competidor que não tenha adquirido seus 5 pontos é desqualificado e sofre a vergonha de fracassar em seu *gempukku*. O torneio é uma disputa de eliminação.

O torneio de iaijutsu é o único do Torneio de Topázio que é aberto para que todos vejam, e tipicamente ele é bem cheio. Toda a cidade se esvazia para tentar ter um vislumbre da grandeza. Para os samurai, isso os lembra de sua juventude. Para os plebeus, é uma quebra bem-vinda em suas vidas monótonas. Dadas as informações limitadas disponíveis aos espectadores, os favoritos são, obviamente, os Kakita. Se as atividades noturnas dos PJs for de conhecimento público, é possível que eles tenham um forte apoio também (ou apoio nenhum, dependendo de suas ações).

O Torneio de Topázio

Formato: Disputa

Rolagem Primária: Diversos/Iaijutsu

O torneio de iaijutsu é o mais esperado e prestigioso evento do Torneio. Tradicionalmente, participantes Shugenja aprovados em seus *gempukku* podem se abster deste torneio, se assim desejarem. Não há nenhuma desonra nisso, afinal, shugenjas são sacerdotes, não guerreiros. A maioria decide participar, o que é perfeitamente aceitável para todas as partes envolvidas. No entanto, é absolutamente raro que um shugenja vença o torneio.

Os duelos serão de primeiro golpe, e usam armas de lâmina cega que causam 0k1 de dano. Use as regras padrão para duelos do livro básico para o combate. Competidores são colocados em duelos simples de eliminação, aonde o vencedor passa para a próxima etapa, até que apenas dois restem. Caso três participantes permaneçam na rodada final, apenas os dois com maior quantidade de pontos prosseguem para a disputa. O vencedor deste duelo é declarado o novo Campeão de Topázio.

Epílogo

Após o torneio de iaijutsu estar concluído, as cerimônias de encerramento terão início dentro de uma hora. O novo Campeão de Topázio é reconhecido. Todos aqueles que adquiriram cinco ou mais pontos recebem o seu *daisho* e são considerados samurai. Há oficiais de todos os clãs presentes para supervisionar este ritual – normalmente o sensei do competidor.

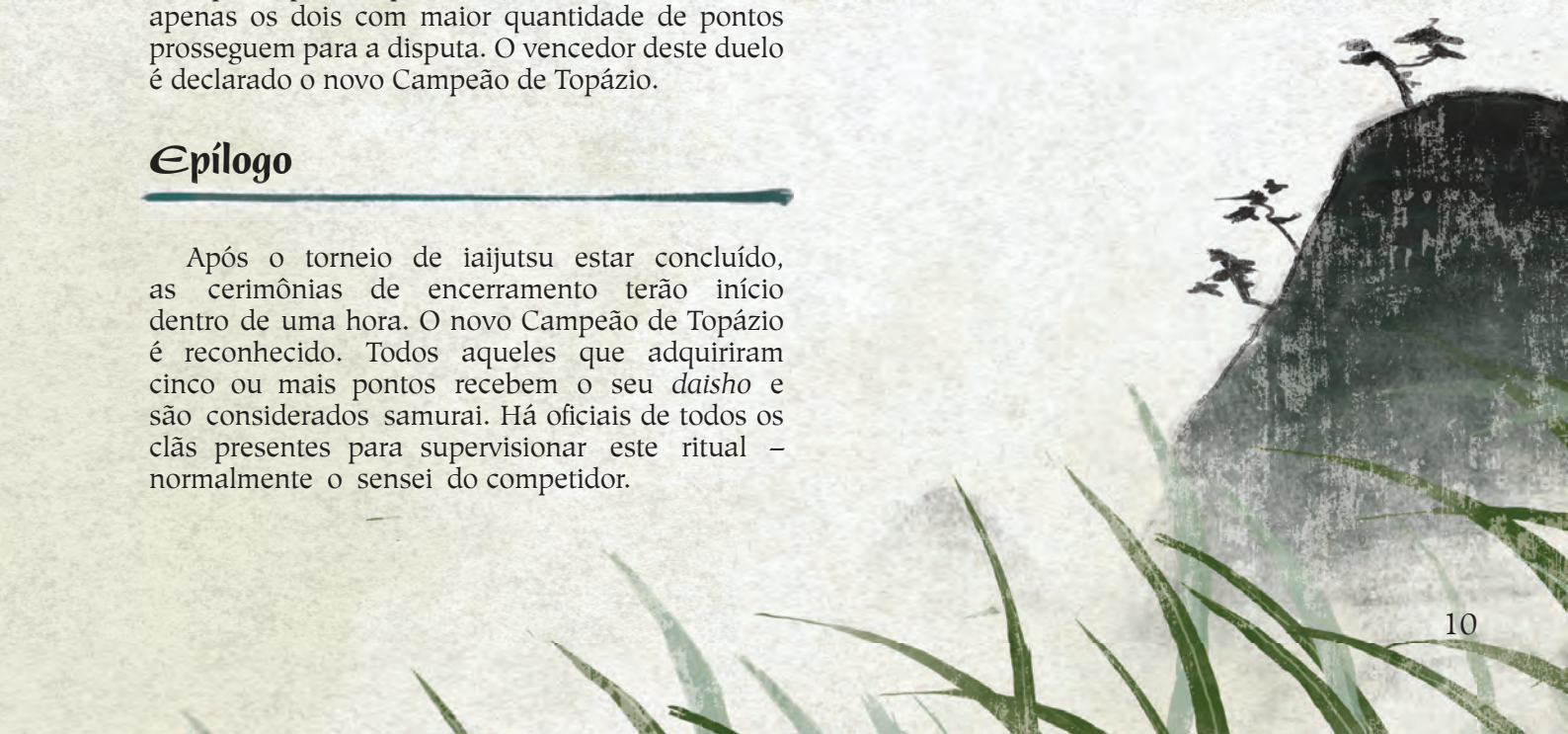
Se os personagens foram resposnáveis por expor as ações do ronin Juriken, serão louvados pelo Clã Garça, além de seus próprios Clãs, embora eles não devam ter a menor noção das motivações reais de Juriken. Essa poderia ser um ótimo momento para promover os personagens para Magistrados Esmeralda, ou mesmo receber uma proeminente posição como magistrados extra-clã dentro das províncias da Garça (que provavelmente deseja manter um olho sobre eles, até que tenham a certeza de que o passado desonroso Juriken continua a ser um segredo).

Comparecimentos

Como a cerimônia de *gempukku* mais prestigiosa do império, o Torneio de Topázio pode ter a presença de vários personagens ilustres. Tipicamente muitos Garças aparecem, como ja é de se esperar, mas representantes de todos os Grandes Clãs também comparecem. Em particular, a competição é de interesse daqueles que serviram ou continuam servindo como sensei.

Antagonistas

Enquanto os personagens dos jogadores provavelmente estarão ocupados interagindo com os demais participantes, talvez de uma maneira hostíl, eles também confrontarão Juriken e seus comparsas. Embora seus seguidores ronins sejam do mesmo nível que os personagens, Juriken deve ser usado com cautela, pois é um oponente muito perigoso. Confrontá-lo de uma forma desvantajosa pode resultar na morte de um personagem de jogador, ou pior.



Competidores

Os competidores do Torneio de Topázio são, talvez, os mais proeminentes bushis do Império, e esta é a intenção. Para falar a verdade, muitos estão alí por seus próprios méritos, enquanto outros receberam o convite como o resultado de algum jogo político.

Clã Caranguejo

Hida Ishikari, Hida Koutetsu & Hida Aiko . . . 12
O Triângulo Amoroso

Hiruma Kajiya . . . 13
O Herdeiro Relutante

Clã Garça

Daidoji Yamazaru . . . 13
O Bronco

Kakita Kenmaru . . . 13
O Perfeccionista

Doji Mazushi . . . 14
A Última Esperança

Doji Hyoteki . . . 14
O Passarinho

Clã Dragão

Togashi Rei . . . 15
Cegueira Iluminada

Mirumoto Hasaken . . . 15
O Duelista Assombrado

Tamori Daichi . . . 16
O Brutamontes

Clã Leão

Ikoma Satoshi . . . 16
O Arauto Esperançoso

Akodo Raiken . . . 16
Ingenuidade Prodigiosa

Matsu Kujiko . . . 17
A Quebra-ossos

Clã Louva-a-Deus

Kitsune Hibiki . . . 17
Raposa Feroz

Yoritomo Futeki . . . 18
O Bruto

Moshi Osako . . . 18
Excelência Elemental

Clã Fênix

Asako Banken & Asako Hakimi . . . 18
Medo e Raiva

Isawa Kagou & Isawa Rin . . . 19
Os Gêmeos Yin-Yang

Clã Escorpião

Bayushi Kansei . . . 20
O Refém

Bayushi Hanaku . . . 20
Segredos do Vazio

Bayushi Junko . . . 21
A Cortesã Dedicada

Clã Unicórnio

Shinjo Sekushi . . . 21
Coração Desiludido

Utaku Kamiko & Utaku Sachiko . . . 21
Diferenças Comuns

Outras Facções

Otomo Yasu . . . 22
Desgraça Adora Companhia

Seppun Toshiro . . . 23
Duelo de Personalidades

Toku Kazedai . . . 23
As Fortunas Favorecem o Macaco Mortal

Tsi Kiku . . . 23
A Alfaiate

Suzume Masu . . . 24
Contra os Grãos

Takumi . . . 24
Cão Honrado

Nota do Tradutor: As fichas de Personagens do Mestre foram ajustadas de modo a terem um uso prático em jogo. Para a sua comodidade algumas informações foram acrescentadas às fichas originais, tais como Níveis de Honra, Infâmia e Status (quando relevante) e breve descrição de técnicas de escolas. Creio que tais acrescimos sejam de grande auxílio para novos Mestres, pouco familiarizados com *L5A*.

Nas fichas, asteriscos (*) ao lado de uma perícia indica uma perícia de escola. Asterisco (*) ao lado de um feitiço indica um feitiço memorizado.

Hida Ishikari, Hida Koutetsu & Hida Aiko

O Triângulo Amoroso

Amor é uma emoção que raramente leva a um final feliz em Rokugan. A maioria dos samurais têm o desafio de tentar equilibrá-lo com o dever ao seu senhor. Para o Caranguejo, os contos podem ter um final ainda mais trágicos, com a eterna ameaça da Mácula das Terras Sombrias.

Apesar de bela, Hida Aiko era impulsiva, tinha confiança em excesso e pouca aptidão social. Um prodígio na luta corporal, e se envolver em brigas era do que ela mais gostava – às vezes até mesmo as provocava, quase sempre saindo vitoriosa. Em outros clãs, ela teria sido pouco mais que uma vergonha pública. No Caranguejo, ela era amada, tanto que foi escolhida para participar do Torneio de Topázio.

Hida Koutetsu amou Hida Aiko. Ela era completamente Caranguejo, e Caranguejo era tudo o que ele sempre quis ser. Sentia-se nu quando não estava envolvido em aço, e nada poderia satisfazê-lo mais do que esmagar um inimigo com seu tetsubo. De fato, ele era a personificação dos valores tradicionais Hida e isso o levou a uma indicação para participar do Torneio de Topázio.

Hida Ishikari também amou Hida Aiko. Baixo e robusto, Ishikari é um prodígio do dojo de Pragmáticos Hida e tem o potencial para ser um dos maiores praticantes de Kobo de seu tempo. Seu primeiro contato com Hida Aiko foi bem doloroso, quando ela foi convidada para treinar no dojo – logo a crescente rivalidade em jiujutsu, entre ambos, já havia se tornado lendária. A verdade é que ela conseguiu conquistar tanto o seu respeito quanto a sua afeição, não somente por sua proeza, mas também por seu espírito livre. Contudo, a habilidade de Ishikari não passou despercebida, e ele também foi indicado para representar o clã no Torneio de Topázio.

O treinamento de Aiko sobrepujou a ambos, e as contusões que ela deixou nos bushis foram as mais doces que eles já receberam. Enquanto muitos tentavam se aproximar dela, foram apenas Koutetsu e Ishikari que realmente conseguiram ser algo além do que colegas de treino, o que, naturalmente, os colocou em situações complicadas e, diversas vezes, eles estiveram muito perto de trocar golpes para impressionar Aiko.

Apesar do Torneio de Topázio ser uma cerimônia de *gempukku*, poucos Hida veriam a si mesmos como um verdadeiro samurai sem passar por uma cerimônia de *gempukku* tradicionalmente Hida – que consiste de entrar nas Terras Sombrias e retornar com a cabeça de um inimigo. Sendo assim, os três foram enviados, sozinhos, em um mesmo dia, mas apenas Ishikari e Koutetsu retornaram. Seu sensei, acompanhado pelos bushis, partiram novamente, na tentativa de encontrar Aiko, mas foram emboscados por um lunático maculado, despido, coberto em sangue. Para seu horror, descobriram que se tratava da jovem Hida.

Os dois ficaram paralisados e, devido a esta vantagem, Aiko atacou e matou o sensei, rasgando sua garganta com os dentes. Os urros de uma horda de bakemono fez com que ela fugisse antes que eles pudessem fazer alguma coisa, e ambos tiveram poucas opções além de recuar para a segurança da muralha com o cadáver de seu sensei.

Naquela noite os até então rivais fizeram um pacto de sangue – um dia iriam caçar e destruir o ser bestial em que sua amada havia se tornado, para livrar sua alma da influência do Jigoku. Porém, até que este dia chegue, eles precisam representar seu clã no Torneio de Topázio, porque um Caranguejo nunca foge de seu dever.

Hida Ishikari

Escola: Pragmático Hida 1 [Bushi]

Anéis: Água 2 (Força 4), Ar 2, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2, Vazio 2

Honra 2,5

Perícias: Esportes 1*, Defesa 1*, Jiujutsu (Armas Improvisadas) 3*, Kenjutsu 1*, Conhecimento: Terras Sombrias 1*, Batalha 1*, Etiqueta 1, Iaijutsu 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Bênção Elemental (Terra), Mãos de Caranguejo, Mãos de Pedra, Prodígio

Desvantagens: Amor Perdido (Hida Aiko), Obcecado (Libertar Hida Aiko), Pequeno

Técnica:

- +1k0 ao total de qualquer rolagem feita para resistir a Intimidação ou efeitos de Medo.
- +1k0 ao total de suas rolagens de ataque e dano quando lutar desarmado ou com armas improvisadas, desde que mantenha os resultados mais altos.

Hida Koutetsu

Escola: Bushi Hida 1 [Bushi]

Anéis: Água 2 (Força 3), Ar 2, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 3, Vazio 2

Honra 3,5

Perícias: Esportes 1*, Defesa 1*, Armas Pesadas (Tetsubo) 3*, Intimidação 1*, Kenjutsu 1*, Conhecimento: Terras Sombrias 1*, Jiujutsu 1*, Etiqueta 1, Iaijutsu 1, Kyujutsu 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Bênção Elemental (Água), Bênção Elemental (Terra), Grande

Desvantagens: Amor Perdido (Hida Aiko), Obcecado (Libertar Hida Aiko)

Técnica:

- Ignora penalidades de NA por usar armadura pesada para qualquer Perícia exceto Furtividade.
- +1k0 ao total das avaliações de dano, com Armas Pesadas.

Hiruma Kajiya

O Herdeiro Relutante

Fruto de um casamento político, Hiruma Kajiya cresceu com todo o peso associado a isso. Seu pai é um armeiro Kaiu, enquanto sua mãe é uma Hiruma de alta patente. Ela pretendia que Kajiya seguisse seus passos como um soldado Hiruma, porém, conforme crescia, ele acabou passando muito mais tempo com seu pai, enquanto decidiam o seu futuro. Suas melhores lembranças são de passar o dia na oficina do seu pai, observando-o trabalhar em armas e armaduras. Hiruma de nome, ele é Kaiu por natureza, e não pode evitar a dúvida persistente de que se o caminho do guerreiro era seu destino – ao contrário, ele acredita que seu verdadeiro destino esteja em uma forja. Quando é obrigado a se afastar das suas amadas criações, ele afoga suas mágoas e *shochu*, um comportamento que, por sorte, não chama muitas atenções nas terras do Caranguejo. Agora ele se encontra no Torneio de Topázio, cortesia de sua mãe, que espera que seu filho prove a todos o quão bom um Hiruma pode ser.

Hiruma Kajiya

Escola: Bushi Hiruma 1 [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 2, Fogo 4, Terra 2 (Vontade 3), Vazio 2

Honra 4,5

Perícias: Esportes 1*, Caça 1*, Kenjutsu (Katana) 1*, Kyujutsu 1*, Conhecimento: Terras Sombrias 1*, Furtividade 1*, Etiqueta 1*, Criação: Forjar Armaduras 1, Criação: Forjar Armas 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Bênção Elemental (Fogo)

Desvantagens: Compulsão (*Shochu*) [2 pontos], Dúvida (Caça), Dúvida (Furtividade)

Técnica:

- +1k0 no total de todas as jogadas de ataque, na postura de Ataque.
- Provisões podem durar o dobro para um número de pessoas igual ao seu Nível de Perícia Caça.

Clã Garça

Daidoji Yamazaru

O Bronco

Como uma família, os Daidoji costumam estar em desarmonia com o restante da Garça. Enquanto os Doji se preocupam com estética, os Kakita se preocupam com excelência e os Asahina com a paz, os Daidoji são o aço do Clã, e se afastam da graça e elegância em troca de resultados incontestáveis. E, enquanto este pragmatismo é de grande valor no campo de batalha, em muitas das esplêndidas cortes da Garça ele pode, de fato, ser mais um entrave do que uma ajuda para muitos Daidoji que servem como yojimbo. E assim é para Daidoji Yamazaru. Ninguém pode duvidar de sua perícia ou devoção ao dever. Contudo, quanto mais sua família e sensei tenham tentado transmitir algum apreço pelas coisas belas que tantos Garças dominam, mais eles o frustravam. No momento ele, genuinamente, despreza a arte, vendo-a como algo sem sentido para um Daidoji. Sua atitude lhe rendeu a reputação de bronco. Ele veio ao Torneio de Topázio como o melhor aluno do dojo da Garça de Ferro e pretende mostrar para o seu próprio Clã, e para todo mundo, que o verdadeiro talento dos Daidoji está nas artes marciais.

Daidoji Yamazaru

Escola: Guerreiro de Ferro Daidoji [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 2, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2 (Vigor 3), Vazio 3

Honra 7,5 / **Infâmia** 1

Perícias: Batalha 1*, Defesa 2*, Iaijutsu 2*, Kenjutsu (Katana) 2*, Kyujutsu 2*, Lanças 2*, Esportes 1, Etiqueta 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Prodígio, Virtuoso

Desvantagens: Infâmia (Odeia Arte), Obtuso

Técnica:

- Some o Nível de Honra, menos quatro, aos níveis de Ferimentos.
- +1k0 no total de todas as jogadas de ataque, na postura de Ataque.

Kakita Kenmaru

O Perfeccionista

Kakita Kenmaru é um prodígio da Academia de Duelos Kakita, e a Garça acredita que tem chances pequenas dele não se tornar o novo Campeão de Topázio. O próprio Kenmaru não se preocupa com essa atenção – ele vê o Torneio de Topázio apenas como mais uma oportunidade de alcançar a perfeição. E é justamente aí que reside um aspecto sombrio de

sua natureza: a jornada para alcançar a perfeição o colocou no caminho do Shouridô, a contra-parte sombria do Bushidô. Mas ele acredita que, enquanto ele continuar superando todos os desafios diante de si, as diferenças passarão despercebidas.

Kakita Kenmaru

Escola: Bushi Kakita 1 [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 3, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2, Vazio 3

Honra 6,5

Perícias: Etiqueta 1*, Iaijutsu (Foco) 3*, Kenjutsu 1*, Kyujutsu 1*, Sinceridade 1*, Cerimônia do Chá 1*, Esportes 1*, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Prodígio

Desvantagens: Consumido (Perfeição), Segredo Sombrio (Seguidor ativo do Shouridô)

Técnica:
- Some o dobro de seu Nível de Perícia Iaijutsu nas rolagens de Iniciativa.
- +1k1 mais Nível de Escola nas rolagens de ataque e Foco, na Postura Centro; também se aplica durante a Rodada de Combate seguinte à que assumiu a Postura Centro.

Doji Mazushi

A Última Esperança

Muitas gerações atrás, a família de Doji Mazushi era rica e influente. Porém, em um momento de arrogância, seu ancestral clamou que nem mesmo as Fortunas poderiam desafiá-los — e, infelizmente, as Fortunas escutaram. Hotei, a Fortuna do Contentamento e Felicidade, decidiu ensinar-lhe uma lição. Logo, as coisas começaram a dar errado: duelos, colheitas e prestígio foram perdidos. Este ancestral morreu em miséria e, com o tempo, constatou-se que a maldição passou aos seus descendentes. A família sempre possuiu um filho com um tremendo potencial, contudo, a mesma arrogância passava de pai para filho. Para a sua frustração, todos eles terminavam em amargura e desgraça, causando muito sofrimento para as mulheres da família. O pai de Mazushi sofreu do mesmo destino, perecendo como decorrência a um ébrio desafio de duelo quando ele ainda era um bebê. As mulheres da família viram isso como uma oportunidade e criaram Mazushi da melhor forma que puderam sem a influência destrutiva de seus senhores. Ensinaram a ele a ser humilde, honorável e respeitoso, especialmente em relação às Fortunas. Recorrendo ao que restou de sua influência, eles conseguiram para Mazushi uma indicação o Torneio de Topázio. A família sabe que, caso ele não consiga quebrar a maldição de Hotei, em breve eles cairão na obscuridade.

Doji Mazushi

Escola: Bushi Kakita 1 [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 3, Fogo 2, Terra 2, Vazio 3

Honra 6,5 / **Status** 0

Perícias: Etiqueta 2*, Iaijutsu (Foco) 4*, Kenjutsu 1*, Kyujutsu 1*, Sinceridade 1*, Cerimônia do Chá 1*, Conhecimento: Bushidô 1*, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1, Conhecimento: Teologia (Fortunas) 2

Vantagens: Prodígio

Desvantagens: Banido (Sacerdotes de Hotei), Desvantagem Social, Maldição das Sete Fortunas (Hotei)

Técnica:
- Some o dobro de seu Nível de Perícia Iaijutsu nas rolagens de Iniciativa.
- +1k1 mais Nível de Escola nas rolagens de ataque e Foco, na Postura Centro; também se aplica durante a Rodada de Combate seguinte à que assumiu a Postura Centro.

Doji Hyoteki

O Passarinho

Doji Hyoteki tem o apelido de "rouxinol" e é conhecida pelo doce som da sua voz. Ela é versada em oratória, narração e canto, e superou todas as expectativas. Não foi muito surpreendente que ela tenha sido escolhida para participar do Torneio de Topázio — ela só espera que chegue lá com vida, porque alguém está atrás dela. A verdade é incerta, mas seu pai era um magistrado Doji que conseguiu descobrir um cartel de tráfico de ópio operando nas terras da Garça. Ele confrontou o líder e o executou, mas o filho do criminoso obteve sua vingança – mais do que isso, ele jurou acabar com a linhagem do assassino de seu pai. Infelizmente, tudo que Hyoteki sabe é que seu pai morreu a serviço do clã, apesar de não conseguir afastar a sensação de estar sendo vigiada, e de que há alguém que espera a oportunidade de encontrá-la sozinha e indefesa.

Doji Hyoteki

Escola: Cortesã Doji 1 [Cortesã]

Anéis: Água 2, Ar 2 (Astúcia 4), Fogo 2, Terra 2, Vazio 3

Honra 6,5

Perícias: Caligrafia 1*, Corte (Manipulação) 3*, Etiqueta (Cortesia) 3*, Performance: Narração 2*, Sinceridade 1*, Cerimônia do Chá 1*, Performance: Oratória 2*, Performance: Canto 2, Defesa 1, Kenjutsu (Wakizashi) 2, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Astro, Voz

Desvantagens: Fobia (Ficar sozinha e indefesa), Má Fortuna (Inimigo Desconhecido)

Técnica:
- Ganha um Incremento Livre em todo Teste de Corte, Sinceridade e Etiqueta, enquanto mantiver a Honra acima de 6.
- Após alguns minutos de conversa, pode fazer um Teste Resistido de Corte (Manipulação)/Astúcia contra Etiqueta (Cortesia)/Astúcia do alvo para descobrir se ele precisa de favores ou assistência.

Clã Dragão

Togashi Rei
Cegueira Iluminada

Existem poucos destinos mais cruéis do que nascer com uma defi ciência. Togashi Rei veio para este mundo tanto pequena quanto cega. Quando criança, foi maltratada e desnutrida, encarada como um sinal de má sorte por sua família camponesa. Isso nunca quebrou seu espírito, porém, e sempre houve algo desconcertantemente sereno sobre ela. Uma manhã, sua família despertou e percebeu que ela tinha ido embora. Nem se deram ao trabalho de tentar descobrir o seu destino, de fato, se sentiram felizes por não estarem mais atados a ela. Se eles tivesses descoberto a verdade, porém, estariam atônitos. Aos tropeços, em sua eterna melancolia, a criança magricela seguiu seus instintos enquanto subia a Montanha Togashi, aonde foi acolhida por monges. Ela não pôde ser treinada formalmente, mas teve a permissão de ir e vir como bem quisesse, e acabou aprendendo muito sem que nenhum sensei soubesse. Até que, enfi m, o Kami Togashi a visitou. Ele a viu prosperar apesar de suas condições, e decidiu recompensá-la. De manhã, tatuagens místicas apareceram nela, lhe concedendo bênçãos que mudaram sua vida para sempre. Pela primeira vez, ela não sentia mais fome. E ela podia enxergar! Não era de fato uma visão verdadeira, mas era o bastante para que conseguisse iniciar seu treinamento. Ela poderia não conseguir ler o Tao, poderia não fazer parte do mundo samurai ou monástico, mas ela poderia se apoiar em sua própria força e permanecer em qualquer um dos dois. Com a bênção do Dragão, ela pode vir ao Torneio de Topázio para provar isso.

Togashi Rei

Escola: Ordem Tatuada Togashi 1 [Monge]

Anéis: Água 2, Ar 3, Fogo 2, Terra 2, Vazio 3

Honra 4,5

Perícias: Arte: Tatuagem 1*, Esportes 3*, Defesa 3*, Jiujutsu 1*, Meditação 1*, Etiqueta 1*, Conhecimento: Bushidô 1*, Iaijutsu (Avaliação, Foco) 3, Kenjutsu 3, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Iluminada, Ousada

Desvantagens: Cega, Pequena

Técnica/Tatuagens:
- *Oceano*: Não precisa mais de comida ou bebida. Se ativa, renove suas energias como se tivesse dormido oito horas de sono, recupera todos os seus Pontos de Vazio. Esta tatuagem só pode ser usada uma vez a cada três dias.
- *Vazio*: Sabe a localização e poucos detalhes de todas as coisas vivas a sua volta em um raio de Nível de Escola x 3m. Você saberá apenas detalhes simples como "dois guerreiros" ou "um par de coelhos", não identidades específicas, no entanto, você reconhecerá indivíduos bem conhecidos por você.

Mirumoto Hasaken
O Duelista Assombrado

Mirumoto Hasaken representa o legado de um grande duelista e deve fazer tudo que for necessários para sustentar essa herança. Seu ancestral nunca permitirá que ele se esqueça disso. Desde que sua aptidão com a espada se tornou aparente, sua família passou a esperar grandes coisas dele, e muitos desejam que ele aperfeiçoe o estilo desenvolvido por seu avô. Apenas Hasaken pode ouvir o seu maior apoiador: o espírito de seu avô, uma voz sempre presente, conduzindo-o ao seu destino. Toda essa pressão faz Hasaken se sentir sobrecarregado, incerto de sua capacidade de completar as demandas de seu ancestral. Mas não há nada mais importante para ele do que sua família, então, ele fará o que tiver de fazer.

Mirumoto Hasaken

Escola: Bushi Mirumoto 1 [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 2, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2 (Vigor 3), Vazio 3

Honra 4,5

Perícias: Defesa 1*, Iaijutsu (Foco) 3*, Kenjutsu (Katana) 3*, Conhecimento: Shugenja 1*, Meditação 1*, Conhecimento: Teologia 1*, Esportes 1*, Jiujutsu 1, Kyujutsu 1, Etiqueta 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Arma Sagrada (Laminas Gêmeas), Prodígio

Desvantagens: Assombrado (Avô)

Técnica:

- Não sofre penalidades de qualquer tipo por dupla empunhadura do *daisho*, e recebe um bônus igual ao seu Nível de Escola ao seu NA de Armadura (cumulativo com os bônus normais por usar duas armas).
- Quando você é atingido por um feitiço, você pode aumentar ou diminuir o NA do Teste de Conjuração desse feitiço por 5.

Tamori Daichi

O Brutamontes

Enquanto crescia, Tamori Daichi teve muitos problemas com valentões. Ele é incrivelmente grande, tanto em altura quanto em largura, superando o tamanho da maioria dos seus pares e, de fato, inclusive os mais velhos. Não que isso seja uma grande surpresa, dado os fortes laços dos Tamori com a Terra. No entanto, Daichi encontrou problemas para se encaixar e viveu uma vida muito solitária. Sua presença física opressora leva muitas pessoas a subestimar tanto sua inteligência quanto seu dom de falar com os *kamis*. Essa atitude também reflete em Daichi. Ele, de maneira alguma é lento, mas sempre se imaginou sendo mais músculos que cérebro, e por isso prefere usar suas mãos. Isso naturalmente o levou para o caminho do *yamabushi*, o sacerdote-guerreiro. Caso ele venha a aceitar seus talentos mentais e espirituais, ele seria de fato um guerreiro temível.

Tamori Daichi

Escola: Shugenja Tamori 1 [Shugenja]

Anéis: Água 2, Ar 2, Fogo 3, Terra 3, Vazio 2

Honra 4,5

Perícias: Esportes 2*, Caligrafia (Cifra) 1*, Defesa 1*, Adivinhação 1*, Conhecimento: Teologia 1*, Medicina 1*, Feitiçaria 1*, Etiqueta 1, Iaijutsu 2, Kenjutsu 2, Bastões 2, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Força da Terra, Grande

Desvantagens: Dúvida (Adivinhação), Dúvida (Feitiçaria)

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Terra Se Torna Céu, Abraço de Kenro-ji-jin, O Pegar da Terra, Katana de Fogo*, Chamas da Pureza, Bo de Água*

Técnica:

- Afinidade por Terra.
- Pode armazenar feitiços em poções. Criar essa poção requer um número de horas igual ao nível da magia e enquanto ela não é consumida, o espaço de magia fica utilizado. Essa poção pode ser consumida como uma ação simples ou arremessada como uma ação complexa.
- Ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço com a palavra-chave Criação.

Clã Leão

Ikoma Satoshi

O Arauto Esperançoso

Desde cedo em seu treinamento de bushi, Ikoma Satoshi descobriu que possuía uma intensa fraqueza a dor, o que significa que ele jamais se tornaria um grande guerreiro. Ao invés disso, ele optou pela segunda melhor alternativa. Como um bardo ele recita a glória do Leão, geralmente viajando com soldados ao campo de batalha para se aproximar o máximo possível da ação e experimentar a emoção do combate vividamente. Ele foi enviado para o Torneio de Topázio para desconcentrar os oponentes para os demais competidores do Leão, mas em seus sonhos, ele imagina a si mesmo como o grande e glorioso vencedor da disputa final.

Ikoma Satoshi

Escola: Bardo Ikoma 1 [Cortesão]

Anéis: Água 2, Ar 3, Fogo 3, Terra 2, Vazio 2

Honra 6,5

Perícias: Corte 1*, Etiqueta 1*, Conhecimento: História (Clã Leão) 1*, Performance: Narração 1*, Sinceridade (Honestidade) 1*, Jogos: *Go* 1*, Iaijutsu 1*, Esportes 1, Defesa 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Mãos de Caranguejo, Memória Precisa, Prodígio, Voz

Desvantagens: Baixa Resistência a Dor, Idealista

Técnica:

- Ganha a Vantagem Memória Precisa.
- Teste de Performance: Astúcia/Narração (NA 20), concede um número de pontos de Glória igual ao seu Nível de Escola. Isto pode ser feito um número de vezes por pessoa por mês igual ao seu Nível de Escola.

Akodo Raiken

Ingenuidade Prodigiosa

Akodo Raiken é tido como o futuro do Clã Leão. Prodígio do dojo Akodo, é um espadachim inigualável. Muito de sua vida foi passada no dojo afiando sua habilidade e as provas que ele enfrentou foram equiparáveis aos desafios do mundo real. No entanto, ele nunca conheceu o mundo sem oponentes honrados, e nunca enfrentou a derrota com a espada. Será que ele é capaz de encarar estes desafios? O Torneio de Topázio dá a ele a oportunidade de descobrir.

Akodo Raiken

Escola: Bushi Akodo 1 [Bushi]

Anéis: Água 2 (Percepção 3), Ar 2, Fogo 2 (Agilidade 4), Terra 2, Vazio 2

Honra 6,5

Perícias: Batalha (Combate em Massa) 1*, Defesa 1*, Kenjutsu 4*, Kyujutsu 1*, Conhecimento: História 1*, Sinceridade 1*, Iaijutsu 1*, Esportes 1, Etiqueta 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Grande Potencial (Kenjutsu), Prodígio

Desvantagens: Excesso de Confiança, Idealista

Técnica:
- Ignora a armadura (mas não a redução) do alvo, ou ganha um Incremento Livre ao atacar.
- +1k0 se for seu primeiro ataque corporal em uma luta, ou contra um oponente que tenha declarado Incrementos contra você no último turno.

Matsu Kujiko
A Quebra-ossos

Matsu Kujiko nasceu sob grandes auspícios. Abençoada pela Fortuna da Força, Bishamon, era esperado que ela crescesse e se tornasse uma grande guerreira. Porém, logo se tornou evidente que uma área que ela não dominaria era a altura e, por causa disso, muitos acharam que ela seria o nanico de sua ninhada. Isso alimentou uma grande frustração dentro de Kujiko, sempre ouvindo que era "pequena demais". Ela intensificou seu treinamento e ficou obcecada em se tornar mais forte. Para sua surpresa, o presságios estavam corretos – ela foi abençoada por Bishamon. Combinando seu talento natural e treinamento focado, ela rapidamente se tornou numa guerreira formidável. Apesar disso, suas feridas emocionais não cicatrizaram, e sua determinação em se provar mais forte deixou alguns aleijados pelo caminho. Agora ela tem a oportunidade de provar a todos que superou sua desvantagem, e é mais forte por causa dela.

Matsu Kujiko

Escola: Berserker Matsu 1 [Bushi]

Anéis: Água 2 (Força 4), Ar 2, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2, Vazio 3

Honra 6,5 / **Infâmia** 1

Perícias: Batalha 1*, Jiujutsu 1*, Kenjutsu (Katana) 1*, Kyujutsu 1*, Conhecimento: História 1*, Esportes 1*, Iaijutsu 1*, Etiqueta 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Bênção das Sete Fortunas (Bishamon), Prodigiosa

Desvantagens: Consumida (Força), Infâmia (Causar ferimentos incapacitantes), Pequena

Técnica:
- Some o seu Nível de Honra a toda avaliação de dano.
- Na Postura de Ataque Total, você pode se mover 1,5 m adicional por Turno.

Clã Louva-a-deus

Kitsune Hibiki
Raposa Feroz

A família Kitsune é descrita como "pessoas simples e silenciosas que preferem se comunicar com os espíritos da floresta do que cruzar o Império em assuntos formais". Essas não são as palavras que descrevem Kitsune Hibiki. Agressiva desde pequena, tanto as pessoas quanto os espíritos animais se afastaram dela conforme crescia. Quando se percebeu que ela também não possuía ligações com os kami, a família dela se sentiu aliviada por encarregar seu treinamento aos Tsuruchi. Mesmo com seu tamanho pequeno, ela apresentou grande aptidão por sua escola. Quando a sua baixa estatura limitou sua "mordida" em proezas marciais, ela optou por usar a Katana para duelos, e se assegurou que seus "latidos" abafassem todos os outros no dojo. Confiante ao extremo, mesmo distante de sua família e com suas limitações físicas. O sensei de Hibiki acredita que ela possui o talento inato que a torna a candidata mais apropriada para a glória do Torneio de Topázio. E, uma vez que ela se for, ele poderá voltar a ensinar em paz e silêncio.

Kitsune Hibiki

Escola: Arqueiro Tsuruchi 1 [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 3, Fogo 2, Terra 2, Vazio 3

Honra 3,5

Perícias: Esportes 1*, Defesa 1*, Caça 2*, Investigação 1*, Kyujutsu (Yumi) 2*, Iaijutsu (Avaliação, Foco) 1*, Etiqueta 1, Kenjutsu 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1, Furtividade 1

Vantagens: Prodigiosa

Desvantagens: Excesso de Confiança, Ovelha Negra, Pequena

Técnica:
- +1k0 ao total de toda jogada de ataque enquanto usar um arco.
- +3k0 em seu Nível de Iniciativa.

Yoritomo Futeki

O Bruto

Yoritomo Futeki é um bushi brutal. Grande, forte e sem medo de usar sua presença física intimidadora a seu favor. Ele foi enviado ao Torneio de Topázio porque espera-se que ele domine as provas físicas. Porém, ele é muito grosseiro em outros campos, e seu futuro está no fio da espada – sua jornada a Tsuma pode terminar tanto em desonra quanto em glória.

Yoritomo Futeki

Escola: Bushi Yoritomo 1 [Bushi]

Anéis: Água 2 (Força 4), Ar 2, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 3, Vazio 2

Honra 3,5

Perícias: Comércio 1*, Defesa 1*, Jiujutsu (Armas Improvisadas) 1*, Kenjutsu 1*, Facas (Kama) 1*, Velejar 1*, Armas de Corrente (Kusarigama) 1*, Esportes 1, Etiqueta 1, Intimidação 1, Kyujutsu 1

Vantagens: Grande

Desvantagens: Excesso de Confiança, Fobia (Orochi) [1 ponto], Impulsivo, Insensível

Técnica:

- Não perde honra por usar armas improvisadas ou com a Palavra Chave Camponês.
- Não sofre penalidades por luta com uma arma pequena ou média na sua mão inábil.
- +1k0 para toda jogada de ataque.

Moshi Osako

Excelência Elemental

Os Moshi são uma família estritamente matriarcal e, sendo assim, Moshi Osako nasceu com um privilégio ainda maior que o normal. Uma shugenja muito talentosa, uma verdadeira descendente de Osano-Wo, e socialmente adepta, a possibilidade de ela um dia se tornar daimyo da família já é discutida. Infelizmente, ela também pegou o gosto do Louva-a-deus por autoconfiança. Enquanto isso não é visto como algo negativo dentro do clã, é preciso averiguar como ela irá agir fora das terras do Louva-a-deus. O Torneio de Topázio é o primeiro teste, de muitos, que ela terá de enfrentar.

Moshi Osako

Escola: Shugenja Moshi 1 [Shugenja]

Anéis: Água 2, Ar 3, Fogo 3, Terra 2, Vazio 2

Honra: 4,5

Perícias: Caligrafia (Cifra) 1*, Adivinhação 1*, Conhecimento: Teologia 1*, Meditação 1*, Feitiçaria 1*, Corte 1*, Etiqueta 1*, Defesa 1, Kenjutsu 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Bênção Elemental (Água), Bênção Elemental (Ar), Bênção Elemental (Fogo), Sangue de Osano-Wo

Desvantagens: Excesso de Confiança

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Tempestade de Ar, Toque de Benten*, Segredos ao Vento, Chamas Invejosas, Fúria de Osano-Wo, Katana de Fogo*

Técnica:

- Afinidade por Ar.
- Durante o dia você ganha afinidade por magias de fogo.
- Você ganha um aumento em qualquer magia com a Palavra-Chave Trovão.

Clã Fênix

Asako Banken & Asako Hakimi

Medo e Raiva

A história de Asako Banken e Asako Hakimi é uma aula de como um simples evento pode moldar duas vidas completamente diferentes. Irmão e irmã, ambos eram muito pequenos quando encontraram uma grande tragédia. Oradores de sangue Asako capturaram sua família e tentaram sacrificá-los para empoderar seus feitiços maho. Os cultistas foram descobertos e erradicados por Inquisidores, antes que seu ritual profano pudesse ser finalizado, mas o evento não só os deixou órfãos, mas também moldou suas personalidades. Benken era velho o bastante para se lembrar dos momentos horríveis e, logo, desenvolveu uma fobia por monges, vendo-os como se seus pesadelos mais profundos fossem trazidos à vida. Quando qualquer monge Asako se aproximava dele, ele era acometido por histeria. Em desespero, ele foi enviado para os Shiba, provavelmente para nunca mais pisar em terras Asako.

Por outro lado, Hakimi era jovem demais para se lembrar dos eventos, mas cresceu sabendo que algo sombrio e significante aconteceu a sua família no passado, e cresceu frustrada pois ninguém quis lhe falar a verdade. Independente se isso foi alimentado por sentimentos reprimidos ou como um efeito colateral do maho, ela desenvolveu uma tendência violenta em sua personalidade, se tornando um tipo de aberração para os pacíficos Asako. Ela também foi enviada para fora das terras da família, para ser treinada pelos Agasha, que era menos inclinados a suprimir suas tendências marciais e apreciaram suas fortes ligações com os *kamis* do fogo. Ambas as crianças se destacaram em seu treinamento, e foram enviados para o Torneio de Topázio juntos, porque percebeu-se que apenas um poderia controlar os defeitos do outro.

Aonde eles irão se encaixar no grande esquema das coisas, após o torneio, ninguém sabe. Contudo, os Asako prefeririam que eles estivessem bem longe das terra da Fênix.

Asako Banken

Escola: Bushi Shiba 1 [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 2 (Astúcia 3), Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2, Vazio 3

Honra 5,5

Perícias: Defesa 1*, Kenjutsu 2*, Kyujutsu 1*, Conhecimento: Teologia 1*, Meditação (Recuperar Vazio) 1*, Lanças 3*, Iaijutsu 3*, Etiqueta 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Bênção Elemental (Ar), Laço Kármico (Asako Hakimi) [1 ponto], Prodígio

Desvantagens: Antissocial [2 pontos], Compulsão [2 pontos], Fobia (Monges) [3 pontos], Ovelha Negra

Técnica:
- Ao gastar um Ponto de Vazio para ganhar +1k1 em um teste, ao invés disso você pode escolher gastar 2 Pontos de Vazio (para ganhar +2k2).
- Pode Proteger como Ação Livre; porém, se o fizer, seu alvo só ganha +5 no seu NA de Armadura ao invés de +10.

Asako Hakimi

Escola: Shugenja Agasha 1 [Shugenja]

Anéis: Água 2, Ar 2 (Astúcia 3), Fogo 3, Terra 2, Vazio 3

Honra 4,5 / **Infâmia** 1

Perícias: Caligrafia (Cifra) 1*, Defesa 1*, Etiqueta 1*, Conhecimento: Teologia 1*, Feitiçaria 1*, Criação: Alquimia 1*, Kenjutsu (Katana) 2*, Iaijutsu 2, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Bênção Elemental (Ar), Bênção Elemental (Fogo), Laço Kármico (Asako Banken) [1 ponto]

Desvantagens: Impulsiva, Infâmia (Shugenja violenta e combativa), Insensível, Ovelha Negra

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Katana de Fogo*, Chamas da Pureza, As Chamas do Âmago*, Tempestade de Ar, Yari de Ar*, Alma de Pedra

Técnica:
- Afinidade por Fogo.
- Pode gastar um Ponto de Vazio para usar um Anel diferente para invocar um feitiço.
- Ganha um Incremento Livre para qualquer feitiço com a palavra-chave Criação.

Isawa Kagou & Isawa Rin

Os Gêmeos Yin-Yang

Abençoados ou amaldiçoados? Essa é a questão que circunda Isawa Rin e Isawa Kagou. Quando uma criança nasce na Fênix com uma afinidade pelo Vazio, ela é vigiada com muito cuidado, em busca de sinais de insanidade e outros efeitos negativos. Caso percam o controle de suas habilidades, eles são presos para sempre, bem longe dos outros, para a segurança de todos. Rin e Kagou são, às vezes, chamados de irmãos Yin-yang, por causa de suas impressionantes similaridades e diferenças. O garoto, Kagou, possui cabelos brancos naturais, que indicam uma grande habilidade mágica, e olhos pretos como tinta. A garota, Rin, possui cabelos negros e olhos brancos de uma pureza inquietante. Ambos nasceram com uma forte ligação com o Vazio, porém eles lutaram para controlá-la. Um dia, enquanto meditavam juntos, ambos quase se perderam nos caminhos do Vazio. Isso os mudou para sempre: Rin perdeu o seu controle, e foi receber seu treinamento como bushi sob a supervisão dos Shiba. Kagou conseguiu manter um nível de equilíbrio, e continuou seu treinamento para se tornar um verdadeiro ishiken. Eles viveram vidas enclausuradas, raramente saindo, mas seu poder não pode ser negado. O Torneio de Topázio é o primeiro grande contato de ambos com o mundo, e há de se ver, quaisquer que sejam os seus destinos, se serão lembrados como abençoados ou amaldiçoados.

Isawa Kagou

Escola: Shugenja Isawa 1 [Shugenja]

Anéis: Água 2, Ar 2, Fogo 2 (Inteligência 3), Terra 2 (Vontade 3), Vazio 4

Honra 4,5

Perícias: Caligrafia (Cifra) 1*, Medicina 1*, Meditação 1*, Conhecimento: Elementos 1*, Conhecimento: Teologia 1*, Feitiçaria 1*, Etiqueta 1*

Vantagens: Ishiken-do

Desvantagens: Dúvida (Meditação), Má Fortuna (Olho Maligno), Toque do Vazio

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Recorrer ao Vazio, Tocar o Vazio*, Alterar o Curso*, Chamas Invejosas, Extinguir, Bálsamo de Jurojin, Caminho à Paz Interior

Técnica:
- Afinidade por Vazio.
- Você ganha um Incremento Livre em todos os Testes de Conjuração para magias do elemento que você possui Afinidade.

Isawa Rin

Escola: Bushi Shiba 1 [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 2, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2 (Vontade 3), Vazio 4

Honra 5,5

Perícias: Defesa 1*, Kenjutsu 1*, Kyujutsu 1*, Conhecimento: Teologia 1*, Meditação (Recuperar Vazio) 1*, Lanças 1*, Iaijutsu (Foco) 3*, Etiqueta 1

Vantagens:

Desvantagens: Dúvida (Meditação), Má Fortuna (Olho Maligno), Toque do Vazio

Técnica:

- Ao gastar um Ponto de Vazio para ganhar +1k1 em um teste, ao invés disso você pode escolher gastar 2 Pontos de Vazio (para ganhar +2k2).
- Pode Proteger como Ação Livre; porém, se o fizer, seu alvo só ganha +5 no seu NA de Armadura ao invés de +10.

Clã Escorpião

Bayushi Kansei

O Refém

Bayushi Kansei talvez tenha o maior fardo do império – ser um Escorpião refém da Garça. As tensões sempre são fortes entre os dois clãs e a sua existência cotidiana é um campo minado. Além de ser alvo do preconceito de muitos Garça, espera-se que ele reporte ao Escorpião qualquer coisa que possa ter algum valor político – o que é difícil, quando ninguém na Garça confia em você. Bem, quase ninguém. Existe uma Garça que tratou Kansei de forma justa… a filha do lorde de Tsuma, o anfitrião do Torneio de Topázio. Por um tempo ele ousou sonhar em um futuro em que estariam juntos, mas quando seu romance foi descoberto, ainda no início, foi logo sufocado. Ele espera que o seu desempenho no torneio mostre para ambos os clãs a quem ele está atrelado, que ele é digno, e que isso acabe com sua luta diária.

Bayushi Kansei

Escola: Bushi Bayushi 1 [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 3, Fogo 3, Terra 2, Vazio 2

Honra 2,5

Perícias: Corte (Manipulação) 1*, Defesa 1*, Etiqueta 1*, Iaijutsu 3*, Kenjutsu 1*, Sinceridade 1*, Esportes 1*, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Beleza Perigosa, Prodígio

Desvantagens: Amor Verdadeiro, Refém (Garça)

Técnica:

- +1k1 em suas Jogadas de Iniciativa.
- +5 em seu NA de Armadura contra qualquer oponente de menor Iniciativa.

Bayushi Hanaku

Segredos do Vazio

Bayushi Hanaku é uma das ocorrências mais raras do Império – um ishiken fora da Fênix. E o Escorpião espera que ela se torne em um dos seus maiores trunfos. Há muito tempo o clã trabalha o uso dos kami de forma discreta, para ganhar vantagens na corte, mas não é sempre que eles têm a oportunidade de testar a eficiência dos feitiços do Vazio desta forma. Quando ela foi descoberta ainda criança, Hanaku foi colocada imediatamente para treinar em segredo. Inicialmente ela foi treinada como uma shugenja Soshi, mas para todos de fora do clã ela não passa de uma cortesã Bayushi. Hanaku foi enviada para o Torneio de Topázio para ser introduzida ao ambiente público, e ver o quanto ela consegue interagir sem revelar sua habilidade. O Escorpião estará olhando atentamente, pois tem grandes planos para ela.

Bayushi Hanaku

Escola: Shugenja Soshi 1 [Shugenja]

Anéis: Água 2, Ar 2 (Astúcia 3), Fogo 3, Terra 2, Vazio 2

Honra 2,5

Perícias: Caligrafia (Cifra) 1*, Corte 3*, Etiqueta 3*, Conhecimento: Teologia 1*, Feitiçaria (Pesquisa de Feitiços) 1*, Furtividade (Invocação) 1*, Tentação 1*, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Beleza Perigosa, Ishiken-do, Silencioso

Desvantagens: Fascinação (Vazio), Insensível

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Toque de Benten*, Visão Oculta, Vento Sussurrante, Chamas Invejosas, Extinguir, Energias Complacentes

Técnica:

- Afinidade por Ar.
- Pode sacrificar um feitiço adicional (do mesmo Elemento) para eliminar qualquer sinal visível do feitiço ter sido conjurado; simplesmente não há sinal externo do que houve. Seu feitiço não pode causar dano.
- Ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço com a palavra-chave Ilusão.

Bayushi Junko
A Cortesã Dedicada

Bayushi Junko não é a cortesã charmosa que ela aparenta ser – ela é Shosuro Miyako, infiltradora, treinada para cair nas graças do inimigo para, então, golpeá-lo bem no coração. Seu sensei viu poucos alunos com tamanha aptidão e fervor pela função de *shinobi*. De fato ela parece gostar demais. Então, qual o melhor teste para suas habilidades do que enviá-la para o Torneio de Topázio?

Bayushi Junko (Shosuro Miyako)

Escola: Infiltrador Shosuro 1 [Ninja]

Anéis: Água 2, Ar 3, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2, Vazio 2

Honra 1,5

Perícias: Atuação 1*, Esportes 1*, Ninjutsu 3*, Sinceridade 1*, Furtividade (Esgueirar) 3*, Jiujutsu 1*, Corte 1, Defesa 1, Etiqueta 1, Kenjutsu 1, Facas 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1, Mãos Rápidas 1

Vantagens: Astuta, Ousada, Prodigiosa, Silenciosa

Desvantagens: Insensível, Segredo Sombrio (Ninja)

Técnica:
- Não perde Honra por uso de Baixas Perícias ou Armas de Ninjutsu a serviço do Clã.
- +2k0 no total de todos os Testes de Furtividade.

Clã Unicórnio

Shinjo Sekushi
Coração Desiludido

Quando Lady Shinjo retornou para o Império e expôs a liderança do clã Unicórnio como Kolat, foi um duro golpe para o clã, mas foi um ainda maior para a família Shinjo, ao ponto que ainda não se recuperaram. Para onde você vai depois que seu Kami fundador te renega e aponta gaijins para liderar o clã? Para a maioria, os Shinjo remanescentes continuaram normalmente com seus deveres, mantendo-se os samurais compassivos e honrados que sempre foram. Contudo, os líderes da família sabem que, até que haja um Shinjo realmente carismático que possa liderar a família pelos desafios de restaurar sua reputação, tanto na corte quanto no campo de batalha, eles continuarão lutando com uma lâmina cega. Tamanha atenção é dada a samurais em formação, para ver se podem atingir esses requerimentos – e eles esperam ter encontrado isso em Shinjo Sekushi. Ele foi cuidadosamente treinado para se destacar em tudo que é esperado de um samurai tradicional, porém, mantendo sua tradição familiar de uma personalidade amigável e encantadora. Porém foram estes traços que se tornaram uma mancha em seu caráter. Sekushi é famoso por ser amigável e encantador, mas talvez um pouco demais com as garotas. De fato, em sua província natal ele adquiriu uma reputação de mulherengo. A verdade sobre a questão, de fato, é bem triste – ele esteve na posição invejável de noivar com alguém que ele realmente amava. No entanto, quando seus talentos foram percebidos, e ele passou a ser preparado para grandes feitos, o noivado foi desfeito pois a garota era de posição social muito inferior. O episódio deixou Sekushi de coração partido, e agora ele sente um vazio que, ele sabe, nenhum casamento vai preencher. Agora ele vê romance como algo quase trivial, e brinca com os corações alheios na esperança de que alguém consiga curar o seu. Ele foi enviado para o Torneio de Topázio como o primeiro passo para coisas maiores, mas apenas o tempo dirá se ele será capaz de encontrar um amor que o fará sentir completo novamente.

Shinjo Sekushi

Escola: Bushi Shinjo 1 [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 3, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2, Vazio 3

Honra 4,5 / **Infâmia** 1

Perícias: Esportes 1*, Defesa 1*, Cavalaria 4*, Kenjutsu 1*, Kyujutsu 1*, Etiqueta 1*, Iaijutsu 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1, Tentação 1

Vantagens: Amigo dos Elementos (Fogo), Beleza Perigosa

Desvantagens: Amor Perdido, Compulsão (Flertar) [2 pontos], Infâmia (Lascívia), Luxúria

Técnica:
- Quando gastar um ponto de Vazio para adicionar +1k1 a uma de suas perícias de Escola, você some seu nível de Cavalaria ao total da rolagem. (não pode ser usada na postura de Centro)

Utaku Kamiko & Utaku Sachiko
Diferenças Comuns

Utaku Kamiko e Utaku Sachiko são gêmeas, idênticas, exceto por suas personalidades. Impressiona quem as conhece o fato de que irmãs com um treinamento idêntico possam se tornar tão diferentes. Kamiko é quieta e reservada, ao ponto de ser um desastre social. Ela leva seus deveres de samurai muito a sério, se tornando amada entre o povo camponês por suas demonstrações de compaixão e carinho. Em completo contraste com Sachiko. Barulhenta, impulsiva e cheia de vida, ela conquistou muitos seguidores com sua

personalidade extrovertida. De fato, ela costuma se preocupar apenas em se divertir, e com isso, tende a ser egocêntrica. Apesar disso, o que ambas as irmãs têm em comum são suas impressionantes perícias, que garantiram a ambas a participação do Torneiro de Topázio. Elas sempre fizeram uma combinação formidável, porém, será que elas conseguem sobressair sozinhas?

Utaku Kamiko

Escola: Dama Guerreira Utaku 1 [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 2 (Reflexos 3), Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2 (Vigor 3), Vazio 2

Honra 7,5

Perícias: Batalha 1*, Defesa 1*, Cavalaria 2*, Kenjutsu 1*, Kyujutsu 1*, Sinceridade 1*, Esportes 1, Etiqueta 1, Iaijutsu 1, Jiujutsu 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Bênção das Sete Fortunas (Ebisu), Equilíbrio, Herói do Povo, Laço Kármico (Utaku Sachiko) [*5 pontos+], Prodigiosa, Virtuosa

Desvantagens: Antissocial [2 pontos], Maldição das Sete Fortunas (Benten)

Técnica:
- Some a sua Honra em um ataque por rodada.
- Quando montada, pode usar esse bônus para dano.
- Ganha um bônus em testes de Cavalgar igual à sua honra.

Utaku Sachiko

Escola: Dama Guerreira Utaku 1 [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 2 (Reflexos 3), Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2 (Vigor 3), Vazio 2

Honra 7,5

Perícias: Batalha 1*, Defesa 1*, Cavalaria 2*, Kenjutsu 1*, Kyujutsu 1*, Sinceridade 1*, Esportes 1, Etiqueta 1, Iaijutsu 1, Jiujutsu 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Bênção das Sete Fortunas (Benten), Laço Kármico (Utaku Kamiko) [*5 pontos+], Ousada, Prodigiosa, Virtuosa

Desvantagens: Insensível, Maldição das Sete Fortunas (Ebisu)

Técnica:
- Some a sua Honra em um ataque por rodada.
- Quando montada, pode usar esse bônus para dano.
- Ganha um bônus em testes de Cavalgar igual à sua honra.

Outras Facções

Otomo Yasu

Desgraça Adora Companhia

Otomo Yasu foi moldada por eventos que ocorreram cedo em sua vida. Nascida em um ramo rico e influente da família Otomo, uma posição que veio com inúmeros inimigos poderosos e determinados. Foi uma criança feliz e seus pais estavam ansiosos para vê-la crescer longe das pressões da Corte Imperial. Porém, tudo mudou quando um assassino foi enviado para punir seu pai por uma manobra política bem sucedida. O assassino encontrou ela e sua mãe grávida, e, apesar das súplicas de misericórdia, atacou a ambas. Sua mãe perdeu a vida em um segundo, e Yasu quase seguiu o mesmo caminho. Mas um shugenja particularmente capaz conseguiu salvar sua vida. Apesar dos esforços dos melhores médicos que o dinheiro e influência puderam comprar, os ferimentos de Yasu nunca se curaram totalmente. O ataque aniquilou o seu pai, que se tornou uma figura sombria perambulando pelas propriedades da família. Também acabou com uma criança inocente, e a substituiu por aço afiado. Yasu julga as pessoas com os mesmos padrões que usaram para sua família: se uma mulher grávida e uma criança não são dignas de misericórdia, ninguém é. Ela se tornou uma jogadora política ardilosa e impiedosa, e adquiriu uma reputação temível. Dor é o que ela sente. Dor é o que ela compreende. E dor é o que ela tem a oferecer.

Otomo Yasu

Escola: Cortesão Otomo 1 [Cortesão]

Anéis: Água 2, Ar 2 (Astúcia 4), Fogo 2 (Inteligência 4), Terra 2, Vazio 2

Honra 5,5 / **Infâmia** 1

Perícias: Caligrafia 1*, Corte (Manipulação) 2*, Defesa 1*, Etiqueta 1*, Intimidação (Controle) 2*, Investigação 1*, Sinceridade 1*, Jogos: *Go* 1, Jogos: Cartas 1, Jogos: *Sadane* 1, Jogos: *Shogi* 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Coração de Pedra, Riqueza [2 pontos]

Desvantagens: Ferida Permanente, Infâmia, Insensível

Técnica:
- Não perde Honra por usar a Perícia Intimidação (Controle).
- Ao conversar, pode fazer um Teste Resistido de Corte (Manipulação) / Astúcia contra Etiqueta (Cortesia) / Astúcia para provocar um desentendimento ou discussão entre ele e algum outro clã ou facção à sua escolha.

Nova Vantagem

Coração de Pedra (4 Pontos) [Mental]

Você tem um coração de pedra. Tentativas de cortejar ou tocar seu coração (seja por amor, cortesia, compaixão ou piedade) encontram ouvidos surdos. Você recebe +1k0 para todas as rolagens para resistir testes de Corte, Sinceridade ou Tentação, que tenham o intuito de te persuadir, seduzir ou, de alguma forma, tentar fazer sua cabeça. (*Clãs Maiores*)

Seppun Toshiro

Duelo de Personalidades

Seppun Toshiro possui muitos dos traços para se destacar como um Guarda Seppun – ele é um espadachim atento e habilidoso, muito resistente a todo tipo de tentação. Porém, em uma cruel jogada do destino, ele nunca poderá se tornar um yojimbo pois sofre de um tipo incompreendido de epilepsia. Ao invés disso ele está determinado a se tornar um espadachim excepcional. É um objetivo que está dentro de seu alcance, mas apenas ele sabe se faz isso para provar seu valor para si mesmo ou para sua família.

Seppun Toshiro

Escola: Guarda Seppun 1 [Bushi]

Anéis: Água 2 (Percepção 3), Ar 2, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2, Vazio 3

Honra 6,5

Perícias: Batalha 1*, Defesa 1*, Etiqueta 1*, Iaijutsu (Foco) 3*, Kenjutsu (Katana) 3*, Kyujutsu 1*, Investigação 1*, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Atento, Impecável, Prodígio

Desvantagens: Epilepsia, Excesso de Confiança, Obcecado (Provar-se um espadachim digno)

Técnica:

- Some o Nível de Escola em dados rolados, para resistir um teste Social que possa tentá-lo ou desviá-lo de seu dever – como Tentação, Intimidação ou Corte.
- +1k1 sempre que fizer um teste de Investigação para detectar uma emboscada ou ataque surpresa.

Toku Kazedai

As Fortunas Favorecem o Macaco Mortal

Toku Kazedai sempre se sentiu deslocado, como se nunca fosse parte. Os shugenja disseram à sua família que ele tinha um desequilíbrio elemental, uma maldição que carregaria pelo resto da vida. No entanto, Kazedai se recusa a aceitar isso. Como Toku mesmo demonstrou, a fortunas favorecem o homem mortal e, mesmo que os espíritos não ajudem-no, ele irá alcançar a grandeza com seu próprio treinamento.

Toku Kazedai

Escola: Bushi Toku 1 [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 2 (Reflexos 3), Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 3, Vazio 2

Honra 5,5

Perícias: Esportes 1*, Defesa 1*, Etiqueta 1*, Caça 1*, Investigação (Procurar) 1*, Conhecimento: História 1*, Kenjutsu (Katana, No-dachi) 3*, Batalha 1, Iaijutsu 1, Cavalaria 1, Jiujutsu 1, Conhecimento: Bushidô 1, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Força da Terra, Grande

Desvantagens: Momoku

Técnica:

- +1k0 a qualquer Teste de Perícia com NA 25+.
- Penalidades de Ferimentos são reduzidas por uma quantidade igual à sua Vontade mais o dobro de seu Nível de Escola.

Tsi Kiku

A Alfaiate

O Clã Oriole é um clã novo. Eles são pequenos e mal possuem uma representação nas cortes. Eles também são pouco inclinados às intrigas da corte – uma vida na frente da forja normalmente resulta na falta de tato social. Tsi Kiku representa a chance de mudar isso. Enquanto ela possui o porte e o talento para se tornar uma grande ferreira, ela possui dentro de si a aptidão por criar peças de beleza que vão além da forja. Ela é adepta da pintura tanto quanto da produção de armas, e da alfaiataria tanto quanto confecção de armaduras. Como os Doji costumam provar o presente adequado costuma ganhar estatura política, além de fama e glória, e é justamente este ponto que os Tsi querem explorar. Sua grande vantagem é também sua maior fraqueza, uma vez que sua alma artística pode fazer com que seja facilmente manipulada. O Oriole não tem razões para buscar inimigos, mas possui muitas para buscar aliados. Com as escolhas e os presentes certos, sua aposta pode funcionar.

Tsi Kiku

Escola: Ferreira Tsi 1 [Artesão]

Anéis: Água 2 (Força 3), Ar 2 (Astúcia 3), Fogo 2 (Inteligência 3), Terra 2, Vazio 2

Honra 4,5

Perícias: Arte: Pintura 2*, Comércio 1*, Criação: Forjar Armaduras 1*, Criação: Alfaiataria 2*, Criação: Forjar Armas 1*, Defesa 1*, Kenjutsu 1*, Iaijutsu 1*, Corte 1, Etiqueta 1, Conhecimento: Bushidô, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Alma das Artes (Criação), Exemplar (Dever), Grande, Prodigiosa

Desvantagens: Dúvida (Comércio), Ingênua

Técnica:

- Toda Perícia de Criação é considerada Perícia de Escola para você para fins de efeitos que afetem Perícias de Escola.
- Sempre que fizer um Teste de Perícia de Criação, você ganha um ponto de Glória por êxito, e um ponto adicional para cada incremento de 5 pelo qual exceder o NA. Este efeito só se aplica a Testes feitos contra um NA de 10 mais seu Nível de Escola x 5 ou maior.

Suzume Masu

Contra os Grãos

Suzume Masu é uma raridade entre os samurais. Ele certamente não vive o ideal bushi de se tornar uma seca e mesquinha máquina de matar. E de forma alguma ele poderia ser considerado seco. Ao contrário, ele se apresenta uma figura corpulenta, de temperamento amigável e jovial. Apesar do desdém que os samurais mais militaristas e tradicionais possam ter por ele, nas terras do Pardal ele é visto com reverência. Como um clã empobrecido cuidando de terras estéreis, comida é sempre uma luta. Exceto para Masu. Desde a juventude ele ajudou nos trabalhos da terra, como samurais do Pardal costumam ter de fazer. Não demorou muito para ficar evidente que Masu tinha uma afinidade com o plantio e a lavoura, especialmente de arroz. De fato, arroz se tornou algo com o que ele ficou obcecado, estudando não somente a melhor maneira de cultivá-lo, mas também qualquer informação que ele pôde, levando-o a adquirir uma coletânea de curiosidades e muita vontade de compartilhá-las. Seus interesses obscuros costumam levar outros samurais a efetivamente evitá-lo, ao menos até ser pego em uma de suas longas histórias. Apesar disso, qualquer um enfrentá-lo em combate verá que uma vida de trabalho pesado o tornou um guerreiro surpreendentemente resistente e capaz, que surpreenderia facilmente quem o subestime como apenas um gordinho chato.

Suzume Masu

Escola: Bushi Suzume 1 [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 2 (Astúcia 3), Fogo 2, Terra 3, Vazio 3

Honra 6,5 / **Infâmia** 1

Perícias: Caligrafia 1*, Criação: Agricultura (Arroz) 1*, Kenjutsu (Katana) 1*, Conhecimento: História 1*, Conhecimento: Arroz 1*, Conhecimento: Teologia 1*, Performance: Narração 1*, Etiqueta 1, Iaijutsu 1, Conhecimento: Bushidô, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Bênção de Inari, Força da Terra

Desvantagens: Fascinação (Arroz), Infâmia (Chato)

Técnica:

- No começo da Rodada de Combate, antes do primeiro personagem iniciar o seu Turno, você pode reduzir sua Iniciativa em 5 e somar +1k0 em qualquer Teste de Ataque e Dano, nesta Rodada.

Takumi

Cão Honrado

Não são muitos os ronins que recebem o patrocínio para participar do Torneio de Topázio. Porém, ainda existem aqueles em meio às comunidades ronin de melhor reputação que chama a atenção por possuir tanto o talento quanto a influência de certas cortes, e foi assim que as proezas marciais de Takumi e sua natureza honrada lhe conquistaram sua jornada à Tsuma. Ele pode não ter a aparência de um campeão nem grandes conexões familiares, mas ele sabe que a honra reside dentro do bushi, e a honra é mais forte que o aço. (Escolha um padrinho para a Obrigação Menor)

Takumi

Escola: Ronin 1 – Discípulo de Sun Tao [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 2 (Reflexos 3), Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2, Vazio 3

Honra 5,5

Perícias: Esportes 1*, Defesa 1*, Caça 1*, Iaijutsu (Foco) 3*, Jiujutsu 1*, Kenjutsu 1*, Kyujutsu 1*, Etiqueta 1, Conhecimento: Bushidô, Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Leis 1

Vantagens: Prodígio, Virtuoso

Desvantagens: Desvantagem Social (Ronin), Obrigação Menor (O padrinho do torneio)

Técnica:

- Some seu Nível de Honra no total de todo Teste de Perícia Iaijutsu.

Juriken

O Grande Acerto de Contas

Daidoji Juriken foi um aluno dos Batedores Daidoji cujas habilidades eram tão impressionantes que seu sensei quebrou uma tradição antiga e o deixou participar do Torneio de Topázio. Juriken ocultou a natureza obscura de seu treinamento, competiu e venceu, tornando-se o Campeão de Topázio quatro anos atrás. Logo ele começou a servir os Daidoji, mas dois anos após seu apontamento, ele foi capturado em meio a uma missão. Ele foi imediatamente negado pela Garça e expulso, acusado de trabalhar por conta própria contra o Escorpião. Juriken teria sido executado, mas ele fugiu. Desde então, alimentou um terrível ressentimento da Garça, por terem lhe descartado tão facilmente. Agora ele planeja sabotar o Torneio de Topázio, para dar à Garça a desgraça que eles tão polidamente evitaram ao renegá-lo.

Juriken

Escola: Batedor Daidoji 1, Assassino da Floresta [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 2 (Reflexos 3), Fogo 3, Terra 3, Vazio 3

Honra 1,5 / **Status** 0

Perícias: Esportes 3, Batalha 1, Defesa 3, Caça (Armadilhas) 3, Iaijutsu 2, Intimidação 2, Jiujutsu 2, Kenjutsu (Katana) 3, Facas 2, Kyujutsu (Yumi) 2, Furtividade (Emboscada, Esgueirar) 3

Vantagens: Coração Vingativo (Garça), Rápido

Desvantagens: Desvantagem Social (Ronin), Obcecado (Desgraçar a Garça publicamente), Ovelha Negra

Técnicas:

- +1k0 em rolagens das perícias Furtividade e Caça.
- +1k1 de dano adicional com armadilhas rurais/improvisadas.
- Some Vigor ao total dos Níveis de Ferimentos.
- Some Vigor ao total do dano, em ataques corporais.

Koto, Jin, & Taka

Escória Ronin

Embora eles nunca tenham pertencido ao Clã Garça, esses três rufiões tiveram vidas difíceis e desejam que alguém, qualquer um, pague por isso. A habilidade e a paixão de Juriken foram o suficiente para acender sua própria necessidade de vingança e eles farão tudo que puderem para ajudá-lo a alcançar seus objetivos. Porém, caso se encontrem próximos da morte, suas convicções são abaladas, e eles estarão dispostos a barganhar por suas vidas.

Koto

Escola: Ronin 1 – Assassino da Floresta [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 2 (Reflexos 3), Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2 (Vigor 3), Vazio 2

Honra 1,5 / **Status** 0

Perícias: Esportes 1*, Defesa 2*, Caça 1*, Kenjutsu 1*, Kyujutsu 1*, Furtividade (Emboscar) 2*, Lanças 3*

Vantagens: Comum, Recuperação Acelerada

Desvantagens: Cobiça, Desvantagem Social (Ronin), Insensível

Nota: Sua arma predileta é uma Yari.

Técnica:

- Some Vigor ao total dos Níveis de Ferimentos.
- Some Vigor ao total do dano, em ataques corporais.

Jin

Escola: Ronin 1 – Assassino da Floresta [Bushi]

Anéis: Água 2, Ar 2, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 3, Vazio 2

Honra 1,5 / **Status** 0

Perícias: Esportes 1*, Defesa 2*, Caça 1*, Kenjutsu 1*, Kyujutsu 1*, Furtividade (Emboscar) 2*, Armas de Haste 3*

Vantagens: Comum, Recuperação Acelerada

Desvantagens: Cobiça, Desvantagem Social (Ronin), Insensível

Nota: Sua arma predileta é uma Nagamaki.

Técnica:

- Some Vigor ao total dos Níveis de Ferimentos.
- Some Vigor ao total do dano, em ataques corporais.

Taka

Escola: Ronin 1 – Assassino da Floresta [Bushi]

Anéis: Água 2 (Força 3), Ar 2, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 2 (Vigor 3), Vazio 2

Honra 1,5 / **Status** 0

Perícias: Esportes 1*, Defesa 2*, Caça 1*, Kenjutsu 1*, Kyujutsu 1*, Furtividade (Emboscar) 2*, Armas de Correntes 3*

Vantagens: Comum, Recuperação Acelerada

Desvantagens: Cobiça, Desvantagem Social (Ronin), Insensível

Nota: Sua arma predileta é uma Kusarigama.

Técnica:

- Some Vigor ao total dos Níveis de Ferimentos.
- Some Vigor ao total do dano, em ataques corporais.

Hida Aiko

O Amor Perdido

A triste verdade sobre Hida Aiko é que ela nasceu com a mácula, mesmo que em baixas quantidades. Ela não havia percebido de início, mas sempre escutou um chamado encorajando-a, um fato que ajuda a explicar a sua natureza valentona. Ela poderia ter sobrevivido caso tivesse passado seus dias no Império, porém ela insistiu em realizar uma cerimônia de *gempukku* Hida tradicional, antes de partir para o Torneio de Topázio. Insatisfeita com um simples bakemono ou coisa do tipo, Aiko caçou um oponente "digno", que encontrou em um Oni menor. Ela foi vitoriosa, contudo, em seu golpe final, o sangue da criatura respingou em seus ferimentos. Ela não estava preparada para um fluxo tão grande de mácula. O que antes era apenas uma força persistente, agora se tornara muito mais poderosa, atingindo Aiko como um tsunami. Quando seu sensei e colegas encontraram-na, o monstro interno de Aiko era tudo o que restava.

Hida Aiko

Escola: Bushi Hida 1 [Bushi]

Anéis: Água 2 (Força 4), Ar 2, Fogo 2 (Agilidade 3), Terra 3, Vazio 2

Honra 0 / **Mácula** ?

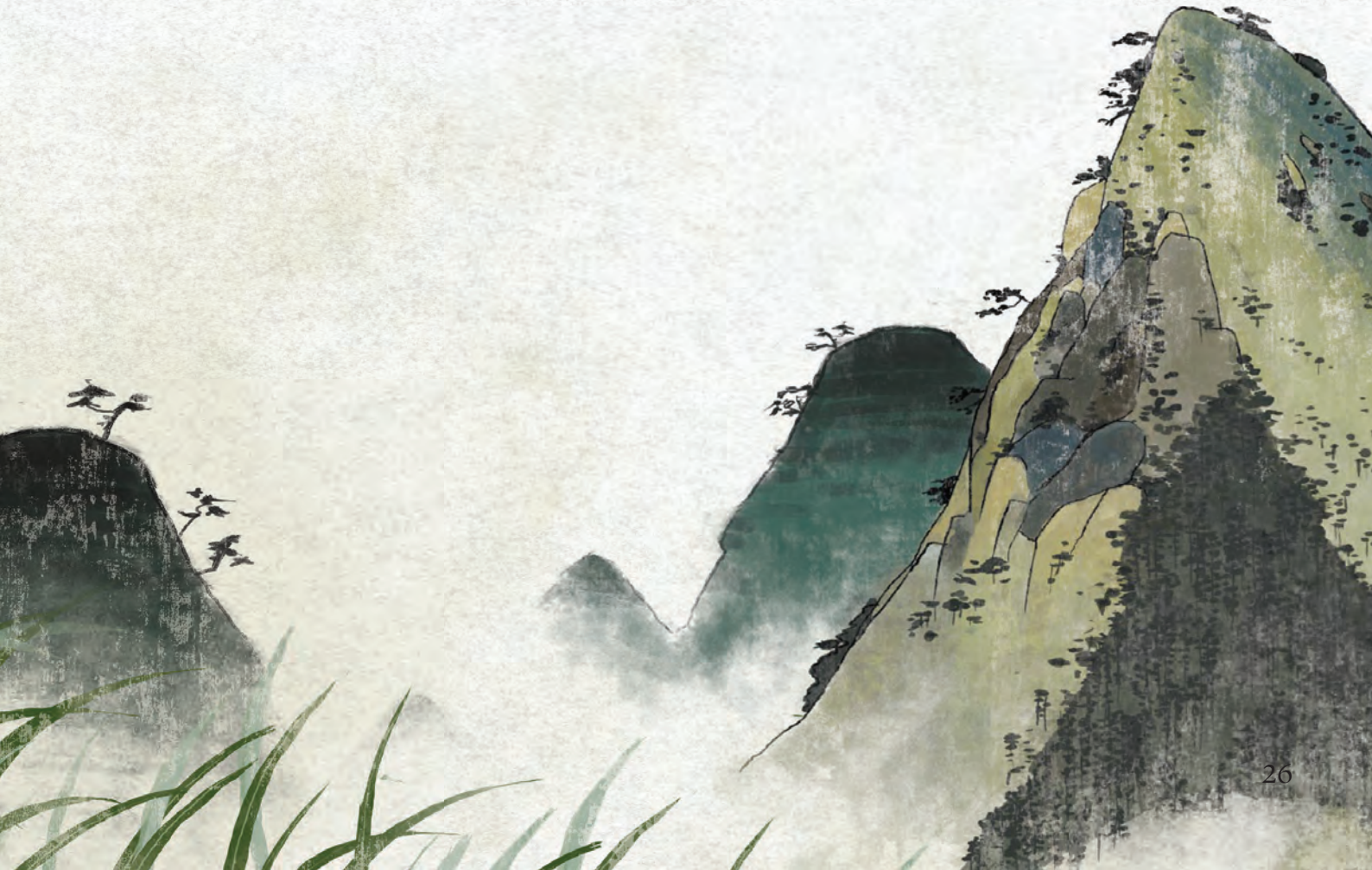
Perícias: Esportes 1*, Defesa 1*, Armas Pesadas (Tetsubo) 2*, Intimidação 1*, Kenjutsu 1*, Conhecimento: Terras Sombrias 1*, Jiujutsu (Imobilizar) 2*, Etiqueta 1

Vantagens: Beleza Perigosa

Desvantagens: Excesso de Confiança, Impulsiva, Mácula das Terras Sombrias

Técnica:

- Ignora penalidades de NA por usar armadura pesada para qualquer Perícia exceto Furtividade.
- +1k0 ao total das avaliações de dano, com Armas Pesadas.
- Poderes das Terras Sombrias: a critério do Mestre, dependendo do seu nível de mácula, Aiko pode ter ainda mais poderes para usar.



Mudanças feitas para a 4ª Edição

- Adição ao texto introdutório.
- Adição à sinópse.
- "Chegada em Tsuma" costumava dizer que "a cerimônia é aberta para qualquer um que desejasse", contudo, *Emerald Empire* (p. 48) diz que a participação é através de convite.
- A aventura costumava dizer que o participante com maior número de pontos era o vencedor do Torneio, contudo, *Emerald Empire* (p. 99) diz que os pontos apenas concedem o ingresso ao torneio de iaijutsu, e o vencedor deste torneio é que se torna o novo Campeão de Topázio.
- A aventura costumava dizer que o Campeão de Topázio não recebia prêmios, contudo, *Emerald Empire* (p. 99) diz que "a posição acompanha diversas recompensas materiais".
- A rolagem primária de Sumai costumava ser Agilidade/Jiujutsu, mas, de acordo com as regras de Imobilização do Livro Básico (p. 88), a rolagem de Agilidade só é realizada para iniciar a imobilização, seguidas por rolagens disputadas de Força/Jiujutsu para controlar e manter a imobilização.
- Várias adaptações foram feitas nos Encontros Noturnos de modo a deixá-los mais genéricos.
- Originalmente, a competição de Armas não tinha condições de vitória estipulada. *N.T.*: Modifiquei o sistema apresentado por Tadaka pois o achei complexo demais para uma aventura introdutória, além de alongar por demais uma disputa simples, o que pode ser problemático em grupos grandes. O parágrafo segue traduzido abaixo, para que avalie qual sistema prefere usar para a prova.
- As perícias usadas nas provas foram atualizadas, uma vez que, na 4ª Edição, algumas delas se tornaram Macro-Perícias.
- A rolagem de Arte: Poesia costumava não ter um NA definido.
- A disputa de Corte passou a ter regras para determinar um vencedor. A perícia Corte possui uma vantagem sobre a perícia Etiqueta (ela vence em caso de empates). *N.T.*: Adaptei as regras de Batalha de Corte do livro *Emerald Empire*, de uma forma bem básica, para o uso nesta disputa (e, porque não, para apimentar a aventura com conflitos sociais). Caso queira conferir a versão de Toritaka Tadaka, o parágrafo também segue traduzido abaixo.

Pontuação da Disputa de Armas

No início da disputa, os competidores rolam Iniciativa e engajam no combate. O primeiro competidor cuja rolagem total de dano superar 25 é o vencedor. Cada golpe bem sucedido causa 1 ponto de ferimento real, porém, qualquer rolagem de dano acima de 5 é somada a este valor.

Exemplo: um golpe que cause 8 pontos de ferimentos indica que ainda faltam 17 pontos para a vitória, contudo, este golpe causou um total de 1+(8-5)=4 de ferimentos reais.

Pontuação da Disputa de Corte

A disputa consiste de uma série de testes resistidos usando ambas as perícias. O vencedor de cada rodada recebe um ponto. Como a perícia Corte é uma perícia ofensiva e Etiqueta uma defensiva, Corte sempre ganha em casos de empates contra Etiqueta (do contrário, ambos ganham um ponto). Uma vantagem de 5 pontos normalmente é o bastante para decidir um vencedor. Com a disputa encerrada, todos estes pontos são perdidos e o vencedor ganha um ponto rumo ao *gempukku*.

Tradutor

Eis que, depois de 6 anos, retorno à vila de Tsuma. Muitas coisas aconteceram desde a minha primeira tradução amadora do outrora Campeonato de Topázio – a começar pelo nome que, de acordo com a tradução oficial de *L5A*, passou a ser *Torneio de Topázio* (ao meu ver, muito mais sonoro).

A publicação de *A Lenda dos Cinco Anéis* em terra brasilis foi, sem sombra de dúvidas, o maior e mais aguardado acontecimento para nós, amantes do mundo de Rokugan. Ter a 4ª Edição em português, de fato, abriu precedentes para que novos jogadores pudessem descobrir o universo do Império Esmeralda.

Dito isso, preciso confessar que já há algum tempo tinha o desejo de traduzir essa adaptação do Torneio de Topázio para a 4ª Edição, em partes porque tenho um grande carinho por esta aventura – uma vez que foi à partir dela que iniciei duas das minhas maiores campanhas de *L5A*. A verdade é que gosto do conceito do Torneio, e de como novos jogadores podem conhecer o cenário em um ambiente controlado, sem correr um grande risco de morrer ou de se desonrar (o que, na maioria dos casos, é um destino pior do que a morte).

De todo modo, acabei por adiar essa tradução por tempo demais, até que, recentemente, me surgiu a possibilidade de iniciar uma nova campanha, o que me trouxe o ímpeto para levar este projeto adiante. Sendo assim, aqui está a quarta edição do Torneio de Topázio – que esta aventura seja a porta de entrada para inúmeros jovens e prodigiosos samurais à Rokugan.

Alexandre Santiago
Setembro de 2016